

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

ÍCARO ESTIVALET RAYMUNDO

MENUS DE ESPECTROS :

FLUTUAÇÕES

ESTÉTICAS DO VAPORWAVE (こサ維サや て 流)

PORTO ALEGRE
2019

ICARO ESTIVALET RAYMUNDO

MENUS DE ESPECTROS: FLUTUAÇÕES ESTÉTICAS DO VAPORWAVE

Texto apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGAV) da Universidade do Rio Grande do Sul (UFRGS) como requisito para obtenção do título de Mestre em Artes Visuais, na área de concentração em História, Teoria e Crítica da Arte.

Orientador: Prof. Dr. Alberto Marinho Ribas Semeler

PORTO ALEGRE
2019

Ícaro Estivalet Raymundo

Menus de Espectros: Flutuações Estéticas do Vaporwave

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre, pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Área de concentração: História, Teoria e Crítica da Arte.

Data de aprovação: 26 de setembro de 2019

Banca examinadora:

Orientador: Prof. Dr. Alberto Marinho Ribas Semeler (PPGAV/UFRGS)

Prof. Dra. Diana Domingues (FGF/UnB)

Prof. Dra. Andreia Oliveira (PPGART/UFSM)

Prof. Dra. Teresinha Barachini (PPGAV/UFRGS)

Prof. Dra. Maria Amélia Bulhões (PPGAV/UFRGS)

CIP - Catalogação na Publicação

Raymundo, Ícaro Estivalet
Menus de Espectros: Flutuações Estéticas do
Vaporwave / Ícaro Estivalet Raymundo. -- 2019.
189 f.
Orientador: Alberto Marinho Ribas Semeler.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do
Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Programa de
Pós-Graduação em Artes Visuais, Porto Alegre, BR-RS,
2019.

1. Vaporwave. 2. Novas Mídias. 3. Novas Mídias. 4.
Remediação. 5. Espectro. I. Semeler, Alberto Marinho
Ribas, orient. II. Título.

AGRADECIMENTOS

Mais que profundamente, agradeço aos meus pais, pois sem eles tudo isso não seria possível. Acaloradamente, sou grato aos meus amigos, que acompanharam o verter destas letras. Honrado, agradeço aos meus professores e colegas desta etapa de formação acadêmica, que deram um *twist* na minha vida. Terrivelmente preocupado, agradeço aos órgãos de fomento para pesquisas, que apoio e acredito serem fundamentais para a comunidade.

Cuidado com o histórico
Print não some, print não some

Edgar

RESUMO

Esta pesquisa aborda o gênero estético Vaporwave, movimento nativo da internet surgido por volta de 2010, que envolve vídeo, música e imagem estática. A partir de suas visualidades, busca-se tensionar as cargas estéticas que gravitam ao redor deste sintoma cultural contemporâneo, reflexo da sofisticação e integração das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade. Sob a perspectiva da New Media, diferentes artistas, escritores e produções estéticas são mapeados, e suas características relacionadas às construções de identidade do Vaporwave.

Palavras-chave: Vaporwave, Estética, Novas Mídias, Remediação, Espectro

ABSTRACT

This research approaches the aesthetic genre Vaporwave, internet native movement that raised around 2010, evolving video, music and static images. From its visualities, it is sought stress the aesthetic charges that gravitate around this contemporary symptom, reflex of the sophistication and integration of Technologies of Information and Communication by society. Under a New Media perspective, different artists, writers and aesthetic productions are mapped, and their characteristics related to the identity construction of Vaporwave.

Key-words: Vaporwave; Aesthetics; New Media; Remediation; Espectres

ÍNDICE DE IMAGENS

Figura 1: Imagem exemplar em site	22
Figura 2: Wallpaper inspirado em estética Vaporwave	23
Figura 3: Frame do videoclipe Vatican Vibes, de Fatima Al Qadiri.....	32
Figura 4:Capa do álbum Silica Gel, de Bodyguard, 2012.....	35
Figura 5: Imagem com subdivisões do Vaporwave	41
Figura 6: Frame do clipe M A D R U G A W A V E	43
Figura 7: Capa do álbum do álbum French Machine, de Minitel Rose	47
Figura 8:Frame do vídeo <i>Seapunk</i>	48
Figura 9: Frame do videoclipe Atlantis, de Azelia Banks, 2012.....	49
Figura 10: Frame da performance Diamonds, de Rihanna, 2012.....	50
Figura 11: Google Trends.....	50
Figura 12: Capa do álbum Chuck Person's Eccojams Vol. 1, 2011.	58
Figura 13:Capa do álbum Far Side Virtual, de James Ferraro, 2011	60
Figura 14:Capa do álbum Floral Shope, de Macintosh Plus, 2011.....	61
Figura 15:Pedaço do catálogo do site Lucid Archive.....	63
Figura 16: Capa do álbum Plate Boundaries, de Tectonic Waves, 2016	67
Figura 17: Fotografia do monge budista Sokan Obara em oração.....	68
Figura 18: Imagem compartilhada em postagem	69
Figura 19: Trecho do clipe 花の専門店 de Macintosh Plus, 2011.....	71
Figura 20: Trecho do clipe da música ビジネス, de Zadig The Jasp.....	72
Figura 21:Frame do gameplay do jogo Broken Reality	75
Figura 22: Jogo Hotline Miami.....	76
Figura 23: GIF do McDonalds em homenagem ao dia do internauta	79
Figura 24: Capa do álbum コンテンポラリー, de Zadig The Jasp	82
Figura 25: Back to 2000	84
Figura 26: Capa do álbum Palm Mall, de 猫 シ Corp, 2016	85
Figura 27: Imagem do jogo Sunrise Land, do grupo Guff, 2016.....	92
Figura 28: Frame de Art of Memory, de Steina e Woody Wasulka, 1980.....	95
Figura 29: Rosto pixelado	96
Figura 30: Frame de Digital Opéra, Dominique Belloir, 1980	98
Figura 31:Projeto Zuper, de Michael Samyn	100
Figura 32: Imagem em postagem.....	104
Figura 33: GIF Vaporwave	107
Figura 34: Capa do álbum Black Horse, de esc 不在	111
Figura 35: Postagem na Comunidade Vaporwaveart.....	120
Figura 36: Postagem na comunidade Vaporwaveart.....	121
Figura 37: Postagem na comunidade Vaporwaveart.....	122
Figura 38: Página Vaporwave Brazil	125
Figura 39: Postagem de perfil do Instagram	127
Figura 40: Imagens indexadas com #vaporwave	128

Figura 41: Layout de perfil no Tumbbr	131
Figura 42: Trumpwave	141
Figura 43: Frame do video Bolsowave	143
Figura 44: Comentários de video no Youtube	144
Figura 45: Resultado Google Trends	145
Figura 46: Imagem de música Dying Society, de Xurius	146
Figura 47: Perfil de Eduardo Bolsonaro	149

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	5
1. AS ONDAS DE VAPOR	17
1.1 Aproximações Flutuantes	17
1.2 Fervuras Descritivas.....	27
1.3 Etiquetas Sonoras	38
1.4 Raízes Fugazes	45
2 OS HORIZONTES VOLÁTEIS	58
2.1 Mapeamentos Embaçados.....	58
2.2 Dimensões Variadas	65
2.3 O Repertório Imagético	81
2.4 Disjunções Temporais	88
3 OS ESPECTROS DESLIZANTES	104
3.1 Assombrologia Nostálgica	104
3.2 Edificações Identitárias.....	117
3.3 Destilações Tóxicas	133
3.4 Outros Fantasma.....	141
CONSIDERAÇÕES FINAIS: O CANTO DO GALO	151
GLOSSÁRIO	161
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	165
ACERVO VIRTUAL	173

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa versa sobre as manifestações estéticas associadas ao nome Vaporwave, compreendendo suas imagens, circunstâncias e características como um sintoma cultural contemporâneo. Vaporwave é um ponto de partida para articular movimentações e manifestações criativas na *web*, produções artísticas voláteis, que flutuam nas nossas telas. Abordar estas atividades artísticas e processos criativos na contemporaneidade digital é fazer um recorte da massiva movimentação cultural que ocorre na internet, bem como refletir sobre as potências estéticas que estão em funcionamento.

Vaporwave é um gênero estético surgido a partir de 2010, fruto das novas mídias, habitante da paisagem virtual da *web*, audiovisuais que se manifestam em diferentes formas, de *wallpapers* a vídeos, de GIFs a jogos de videogame. O gênero musical é caracterizado por utilizar trechos de músicas dos anos 80 e 90, que são digitalmente editadas com efeitos e filtros sonoros, misturando colagens de músicas já existentes somando a referências imagéticas de cultura popular, como refrigerantes, seriados antigos, fitas cassetes, evocando certa sensação de nostalgia. O Vaporwave pode ter surgido como um gênero musical, e de fato, muito das abordagens acadêmicas se voltam para a dimensão sonora, mas a potência visual é decisiva, fazendo o nome desdobrar-se em diferentes formas, em repertórios visuais que se afinam globalmente. Sendo assim um campo fértil de cruzamentos interdisciplinares, envolvendo arte, história, antropologia, comunicação, tomando aproximações conceituais de diferentes contribuições intelectuais para verter uma perspectiva do objeto de estudo em texto.

Partir da imagem constitui assim uma via para problematizar o Vaporwave como sintoma da cultura contemporânea digital, online, metamidiática, que através de novas naturezas de seus suportes técnicos, reformula os impactos e presenças das manifestações estéticas, reorganizando saberes e valores ao exercitar uma reconstrução contínua da memória de um passado recente. Esta pesquisa se volta para uma lacuna nas produções acadêmicas que tangem o Vaporwave, que majoritariamente se voltam para a dimensão musical, sendo que aqui buscarei me aproximar deste gênero estético através de suas imagens. A produção intelectual

sobre o tema ainda é restrita, embora emergente em diversas partes do mundo, e deve-se frisar a própria natureza do objeto de pesquisa transita por diversos universos, da música pop, das artes visuais, do jornalismo e investigações acadêmicas. Dessa forma, as costuras de fontes são transversais e não-hierárquicas, transitando de artigos científicos a entrevistas em revistas de crítica de música, de postagens de redes sociais à textos clássicos.

Vaporwave está prestes a completar dez anos de idade, e esta janela de tempo, por mais recente que seja, já é uma fatia recheada de pontos nevrálgicos e ricos para investigações nos campos da história da arte e da cultura contemporânea. Na historiografia, propor recortes temporais tão próximos tange o nome História do Tempo Presente, e de fato esta pesquisa apresenta alguns aspectos desta disciplina¹, como preocupações conceituais sobre memória, passado, presente. Contudo, vale lembrar que estas são questões inerentes da historiografia num geral, e demonstram uma reflexão filosófica como combustível para o historiador, assim como a contínua atualização de suas ferramentas e métodos.

Esta pesquisa flutua assim como as manifestações estéticas do Vaporwave. Desliza pelas Novas Mídias, por estéticas, memórias, imagens, palavras-chave que os diversos autores aqui trazidos compartilham, cada qual contribuindo para os conceitos. Com Lev Manovich, temos o aporte teórico sobre a tecnologia e as novas dinâmicas em suas essências funcionais, entendendo *New Media* como uma nova etapa informacional para a humanidade, buscando na atualização de nossas ferramentas heurísticas para estudar a contemporaneidade. Se essencialmente vinculadas ao meio digital, à internet e a dispositivos computacionais, os objetos estéticos são compreendidas como *performances* (MANOVICH, 2008). Mediante uma série de fatores e processos, demandando eletricidade, equipamentos, saberes operacionais, “saúde” dos *hardwares* e dos *softwares*, irão resultar na *performance* computacional que *apresenta* os conteúdos audiovisuais à usuário, internauta, operador da máquina. Compreender estas circunstâncias e aspectos é essencial para entendermos com que tipo de fonte histórica estamos lidando. Com os *softwares*, as novas mídias implicam numa intersecção de outras mídias e seus processos de

¹ Tempo Presente emerge no vocabulário de historiadores a partir da Segunda Guerra Mundial, com as reformulações conceituais marcadas na historiografia francesa dos *Annales* com Lucien Levtre e Marc Bloch. Contudo, cristaliza-se a partir dos anos 70, com a criação de institutos como Institut d’Histoire du Temps Présent (IHTP), em 1978, e a partir de historiadores como François Bédarida, Michail Pollack, François Rousso, entre outros.

edição. Segundo Manovich, em seu livro *Software Takes Command* (2013), a mídia se torna *software*, o que a lança em precedentes até então inalcançáveis de manipulação e visualização de dados, podendo então ser considerada como uma metamídia (MANOVICH, 2013, p. 107).

O *software* é considerado por Manovich como uma cola invisível que une a memória e imaginação de nossa época, em uma linguagem global pelo qual o mundo fala, e em uma engenharia universal em que o mundo roda. O *software* é então o pivô da sociedade contemporânea, pois é o processo técnico informático que, ao possibilitar novos alcances reconfigura práticas culturais básicas da experiência humana. Vaporwave seria então mais um sintoma desta nossa sociedade do *software*, que está integrada em técnicas e saberes por sua vez mediados por uma linguagem de programação digital, que está atrelada a um *software*. Na nossa atual cultura, o objeto a que nos referimos, seja um documento de texto ou uma foto, é substituído pela performance de um computador, que apresenta dados em tempo real, a partir dos comandos do *software*. Assim sendo, a própria navegação pode ser entendida como o encadeamento de performances computacionais.

O conceito de cultura do *software* implícito em Manovich abre outros caminhos para interpretarmos o *ethos* humano em relação às tecnologias de comunicação e informação de uma forma mais ampla que o termo cibercultura². Sim, temos quase metade da população do planeta ligada à internet, e uma desmaterialização de algumas relações básicas, como conversas, envio de materiais dos mais diversos tipos (vídeo, som), serviços bancários e de compras, sexo virtual, entre outras, mas o termo ciber, com sua origem nos anos 50 e diversas aplicações literárias e discursivas, dos anos 70 até recentemente, ainda pode ser aplicado para entendermos de fato nossa cultura contemporânea? Para corroborar à uma concepção mais atualizada da nossa nova condição digitalizada ao extremo, que insere a humanidade em uma nova etapa histórica compreendida por Lucien Floridi (2014) como Hiper-História. Entre as ferramentas conceituais do teórico da informação, está o termo infosfera para designar o emaranhado informático que

² Desde sua origem militar com a cibernética e a popularização da palavra ciberespaço no romance de William Gibson, ciberespaço e cibercultura estão ligados a teorias da tecnologia e informação de meados dos anos 90, impulsionadas por teóricos como Pierre Levi. A ideia de um espaço virtual, no qual as relações simuladas por nós estariam simbolicamente ocorrendo, e onde arquivos diversos podem ser encontrados, parece estar atrelada ao ciberespaço, e atividades empreendidas ali como sendo prática da cibercultura.

enreda a sociedade contemporânea. Suas investigações urgem em meio à fervura do oceano de dados, apontando para novas problemáticas sobre nossas condições sociais, relações e o fluxo de informação. Os bancos de dados que criamos continuamente, as traduções de consciências individuais em perfis em sites e mídias sociais, as ressonâncias descorpóreas de ações, amalgamaram o “ciberespaço” e o espaço físico em um só.

Operar com estes tipos de objetos das novas mídias é um desafio constante para o historiador, devido ao caráter efêmero dos conteúdos da *web*, dos suportes técnicos e linguagens computacionais que de fato, através de uma performance maquínica, fazem estes objetos aparecerem. Sob esta condição, o caráter fantasmagórico se instala na retórica deste texto, inescapável dos linguajares espectrais empregados por Jacques Derrida, Walter Benjamin, Aby Warburg, entre outros. Os próprios autores assombram esse texto do presente, inevitavelmente com a carga do passado e o legado dos antepassados. Falar de imagens evoca seus nomes, e a própria natureza descorpórea das imagens que esta pesquisa tange parece refletir seus pensamentos.

O conceito de espectro a partir de Derrida é central neste texto, pois ele assombra textos como do teórico cultural britânico Mark Fisher e o músico e escritor Grafton Tanner. Com o seu livro de 1992, “Espectros de Marx”, Jcques Derrida responde ao Fim da História de Francis Fukuyama, que após a queda do muro de Berlim, colocava o capitalismo como ápice da complexificação política humana. Com o termo *Hauntology*, Derrida critica a própria ontologia filosófica que Fukuyama estrutura seu texto, baseado em Hegel, Nitsche e Kant, e alerta que Marx e suas ideias ainda “aparecem” e não de continuamente aparecer, assombrando a História. Contudo, o linguajar espectral pode ser encontrado flertado ainda antes, por Walter Benjamin e mesmo Aby Warburg, embora de formas diferentes, sob os conceito de fantasmagoria e de sobrevida, respectivamente (DIDI-HUBERMAN, 2007).

O fantasma se infiltra no texto, sensível a todas as aproximações e descrições do Vaporwave, e das próprias preocupações e estratégias filosóficas exploradas pelos autores aqui convocados. As carnes brancas das estátuas, como que jovens gregos petrificados após fitarem a medusa, insistem em retornar. Imagens flutuantes, espectrais, habitantes de paisagens emolduradas por janelas que convocamos às nossas telas mediante acionamento de *links*. Quais metodologias para abordar essas imagens voláteis?

Quando sites são “retirados do ar” (ALMEIDA, 2011, p. 16) sem aviso prévio, percebemos o caráter efêmero da internet. No caso desta pesquisa, para coleta das imagens foi utilizado comandos computacionais: a função de captura de tela serve como recurso para de alguma forma trazer a imagem a um plano estático para observação. Congelamos imagens ao cortarmos o círculo de atualização das imagens eletrônicas (PARIKKA, 2012, p. 117), e assim a remidiamos novamente, sob outra natureza.

Os agrupamentos de conteúdos estão sob diferentes condições na internet, e seguem as regras internas de cada plataforma audiovisual, rede social, ou site em que se encontram. Há instituições envolvidas nesta manutenção do ambiente virtual, e, buscando ultrapassar os sites e *softwares* envolvidos nestas relações, pode-se perguntar qual a instituição que se sobrepõem às demais e organiza a navegação e os sites indexados. No navegar do labirinto de *hiperlinks*, de quem são os tijolos e azulejos que cobrem a arquitetura virtual?

O Google assombra esta pesquisa em toda sua extensão, desde o seu buscador *Google Chrome*, que oferece muito mais resultados do que seus concorrentes *Bing* ou *Yahoo*, até o próprio domínio de sites como Youtube. Sem dúvida, a empresa fundada por Larry Page e Sergei Brin, remodelou a *web* ao longo dos anos 2000, vindo a se transformar em quase sinônimo de internet.³ Em fevereiro de 2019, a palavra Vaporwave, digitada em um buscador do Google, revertia em 19.000.000 de resultados, sendo que a mesma palavra digitada no buscador *Bing*, da Microsoft, revertia no mesmo dia somente 1.560.000 resultados.

Sigamos os passos de Manovich, de lidar com *softwares* populares como da empresa Adobe e Apple: se estudamos a cultura contemporânea massiva, devemos ir onde ela está circulando em sua maioria, em amplo escopo. Dessa forma, o ambiente virtual pode ser percebido como muito real, com empresas e corporações que modelam os mecanismos e interfaces. Este trabalho se desenvolve no momento

³ “Em 2010, um total de 620 milhões de pessoas (um pouco mais da metade dos usuários da Internet que havia no mundo) realizavam mensalmente 87,8 trilhões de buscas por meio do Google Search, motivo pelo qual o Google responde a aproximadamente 300 milhões de buscas diárias. Essas magnitudes não apenas são extraordinárias como ainda, devido à cota de mercado que a empresa alcançou em poucos anos, a concorrência ficou relegada, em muitos mercados, a um papel meramente testemunhal. Por exemplo, na Espanha, o Google monopoliza 97% das buscas. Na França e Alemanha, cerca de 90%. E nos Estados Unidos, 65%, sendo este, além de tudo, um mercado extremamente competitivo. De fato, é nos Estados Unidos e na Europa que a empresa obtém mais lucros.” (SÁNCHEZ-OCAÑA, 2012, p. 48-49)

em que a rede social Instagram retira o número de visualizações de postagens, um claro exemplo de como os movimentos e fenômenos que interagimos na *web* e suas plataformas estão formatados segundo um complexo contexto em constante transformação, mediante escolhas e movimentos de corporações compassada à sociedade.

A paisagem virtual é habitat destas imagens de dimensões variadas, que afinal reflete a própria essência sinestésica que a tecnologia, historicamente, significa para a arte. Imagem e som estão amalgamados, num exercício tão antigo quanto o teatro, explorado no cinema, sedimentado na transmissão televisiva. A *web* é o novo meio por onde estes traços humanos são estendidos, assim sendo, o conteúdo vaporoso da rede e das mídias sustenta estes contatos estéticos audiovisuais. E esta *web* apresenta estruturas e ambientes bastante definidos: mergulhamos através de sites e mídias sociais populares, pedaços indexados em universos virtuais públicos, sites que fazem parte da sociabilidade digital ocidental. Facebook, Twitter, Instagram, Reddit foram escolhidos em detrimento de outras mídias sociais alternativas, como *Diaspora*, *Vkontakte* da Rússia, ou *Weibo*, da China. Outras plataformas de difusão de mídias também foram selecionadas mediante suas popularidades, o que faz o Youtube, prevalecer sobre outros repositórios, como Vimeo. Por outro lado, se observa que não há um aprofundamento de plataformas de áudio, como Soundcloud, Bandcamp, ou Spotify, em virtude da pesquisa se voltar para a imagem.

Estes *lugares* selecionados, Youtube, Reddit, Facebook, Instagram, Tumblr, entre outros, são paisagens retangulares, delimitadas por *molduras* (MONTAÑO, 2015). Nossos fantasmas são geométricos, formas retas cortam suas aparições, seguindo a tradição do dispositivo da tela como “monitor” das atividades informáticas ocorrendo. Emoldurados visualmente, estas imagens estão sob outros regimes de visualidade, de presença, de manipulação: são percorridas através de menus, compressões de informações linguística, visuais, afetivas.

Opto por chamar as músicas, imagens, vídeos, qualquer material associado ao nome Vaporwave, pelo termo objeto, por vezes substituindo por produto, seguindo a lógica de Manovich, quando em seu livro *Language of New Media*, trata seus materiais de análise como objetos a fim de acionar conotações industriais, de organização racional de processos, lembrando da forma que vanguarda artística russa dos anos 20 designava seus feitos. No mesmo livro, Manovich argumenta que

escolhe a palavra Linguagem em detrimento de estética ou poética justamente pelas cargas filosóficas que estão embutidas nestes termos, sendo que linguagem assinala a existências de recorrentes padrões e convenções sobre esta *New Media*, enquanto que estética e poética implicam oposições entre arte e cultura de massa.

É necessário frisar que aqui *estética* é compreendida como aspecto de apresentação deste objeto. Uma proposta de existência, e ativadora de sentidos e repercussões. Opto pela palavra estética, por mais enredada em pesadas teias teóricas, em virtude do envolvimento do nome Vaporwave com a palavra⁴. *A E S T H E T I C S* é continuamente usado nas descrições ou comentários em redes sociais e plataformas virtuais, como se o reavivamento da palavra grega, ainda mais reafirmada pelas estátuas no repertório visual, sinalizasse a carga simbólica que seu aspecto apresenta.

Na construção da identidade do Vaporwave, a natureza da imagem se estende a ponto de cobrir o caráter textual. A imagem e a visualização também compreendem as palavras enunciadas nas imagens, os nomes das músicas e dos álbuns, assim como o próprio formato de apresentação. Além da presença dos caracteres japoneses, a fonte e o espaçamento são recursos imagéticos identificatórios, como na música *A n t a r a*, de *t e l e p a t h* テレパシー能力者. Com a modulação das formas mais básicas de apresentação de informações no computador, o uso de fontes não convencionais marca estes objetos audiovisuais, e até mesmo constituem os argumentos e formas descritivas encontradas em debates sobre o assunto (*This is so a e s t h e t i c*). Isso me estimulou a apresentar os títulos os capítulos da dissertação seguindo este recurso gráfico, a fim de acionar diversos pontos concomitantemente: importância para o nome dentro de uma navegação na *web*, a referência e identificação visual que explora até mesmo fontes e letras, e a padronização e automização dos processos criativos e escolhas estéticas. Sobre este último, colocar os títulos da dissertação sob “*estilo Vaporwave*” serve como um alerta para como os *softwares* e algoritmos intervêm, filtram, possibilitam, e ao mesmo tempo limitam. Para criar os títulos, foi usado o site

⁴ Nesta pesquisa, por mais que trabalhe com estética, cultura e artes em dimensão popular, não se pretende tomar as ferramentas teórico-metodológicas como o conceito Kitsch e Camp para designar a arte Vaporwave, nem concepções como de Indústria Cultural, da forma como são sugeridas pela Escola de Frankfurt.

*Vaporwavetextgenerator.com*⁵, no qual consiste em uma caixa de texto que serve de *input* das palavras desejadas a ficarem com sob a etiqueta visual do vaporwave.

A automação de intervenções e manipulações dos conteúdos audiovisuais são condensações técnicas que remontam esforços coletivos e sofisticações de conhecimento. Engenheiros computacionais, ao explorar programações e esboçar comandos e *softwares*, sistematizaram processamentos de dados, e domesticaram os efeitos resultados de operações complexas. Bibliotecas de filtros para imagem e som estão à disposição em programas e aplicativos de edição, e dinamizam as explorações de texturas e edições de sinais digitais, imagéticos e sonoros, traduzidos para números.

Os números são a base da linguagem computacional, e ela precisa ser traduzida para visualização do operador da máquina. Da mesma forma, a máquina precisa converter as intenções humanas, de copiar, colar, expandir, duplicar e excluir. As *Human Computer Interfaces* (MANOVICH, 2001), traduzidas como interfaces técnicas, são partes fundamentais para a ferramenta computacional como um todo. Continuamente aprimoradas, as interfaces buscam reduzir o tempo de ação-reação numa relação humano-máquina, e colocam os materiais e conteúdos digitais sob uma dimensão de interatividade (GIANNETTI, 2006). As interfaces então se tornam pontes e possibilitam alcances diferenciados da experiências criativas e comunicacionais, e se tornam a base para a paisagem virtual de onde são coletadas as imagens, onde são congelados os fantasmas.

Mas quais fantasmas são congelados, e por quê? Quais critérios de seleção? Nestes menus de imagens que deslizam e se desdobram infinitamente, sigamos a pesquisadora Sônia Montañó (2015), que percorreu os diversos acervos do Youtube e JustinTV como um *flâneur*, um trapeiro à moda de Benjamin, dando atenção aos “restos” da História, colecionando fragmentos ao fazê-los viver dentro de si. Compartilho do mesmo verbo “flanar” empregado pela pesquisadora (MONTAÑO, 2015, p. 24), tropeçando em materiais informáticos diversos. Em meio à superdosagem de imagens disponíveis, a seleção foi feita segundo critérios diversos: imagens icônicas da música Vaporwave, como capas de álbuns e *frames* de videoclipes famosos, imagens aleatoriamente encontradas a partir de buscas no

⁵ Site: [Vaporwavetextgenerator.com](https://lingoiam.com/VaporwaveTextGenerator) – Disponível em < <https://lingoiam.com/VaporwaveTextGenerator> > Acesso em 25 jul. de 2019.

Google Imagens, e contínuas coletas sistemáticas de postagens em mídias sociais, como Reddit e Instagram.

Os autores e suas perspectivas metodológicas e conceituais estão impregnados no desenvolvimento desta pesquisa, que se estrutura em 3 capítulos. O primeiro capítulo intitulado *Ondas de Vapor* propõe apontar algumas características-chave do Vaporwave, suas audiovisualidade, aspectos e informações gerais, assim como os conceitos de Manovich. Em *Fervuras Descritivas*, faz-se um breve mapeamento das abordagens acadêmicas do tema, e também as produções jornalísticas que fizeram as primeiras descrições em sites de música. Em seguida, se apontam algumas *Etiquetas Sonoras*, reconhecendo a pluralidade de subgêneros musicais que o nome Vaporwave compreende, para então avançarmos em um mapeamento de raízes do Vaporwave na música eletrônica, e na estética visual do *Seapunk*.

No segundo capítulo, *Mapeamentos Embaçados*, propõe-se apontar alguns artistas envolvidos nas primeiras produções musicais associadas ao nome Vaporwave. Na subdivisão *Dimensões Variáveis*, partimos da dimensão sonora para explorarmos as mais diversas formas de manifestação da estética Vaporwave, em imagens em fóruns, GIFs, videocliques, e videogames. Aqui os conceitos de remediação (BOLTER&GRUSIN, 2000) e remix (NAVAS, 2012) corroboram para os compreendermos os reflexos das novas mídias e interfaces, e perceber a continuidade e tradução de processos criativos e de interação com diferentes linguagens e mídias para a metamídia computacional de Manovich.

Tendo feito esta solidificação do objeto que estamos lidando, aborda-se o *Repertório Visual* que caracteriza o Vaporwave. Através das várias leituras, de revistas online de música a artigos científicos de diferentes universidades do mundo, delineia-se um rol de figuras e motivos visuais que são recorrentes. Com estes apontamentos *iconográficos*, abrem-se as possibilidades reflexivas sobre as conexões das imagens com a história da arte, de suas figuras, texturas e estratégias visuais, que, buscando através de Warburg e Benjamin uma forma de desalinhar a história e criar distenções temporais, como Derrida concebe a condição temporal que a humanidade está subordinada.

Reforçando o caráter fantasmagórico, o terceiro capítulo se aprofunda na assombrologia que deriva de Derrida, e articula com a nostalgia impregnada no Vaporwave, assim evocando conceitos pós-modernos de Fredric Jameson (1983).

Neste capítulo se costura o Vaporwave a um movimento maior de exaustão e superestímulo da sociedade contemporânea, e da contínua assombração do passado no presente. Na sequência, se aborda as *Edificações Identitárias* do Vaporwave, e como se acabou associado a uma suposta crítica ao capitalismo. Indo em fóruns e redes sociais, os próximos subcapítulos são mais práticos, costurando fragmentos da *web*, abordando imagens coletadas em fóruns e redes sociais, a fim de observar a construção identitária visual e conceitual feita pelos próprios internautas.

Na sequência, o repertório visual do Vaporwave, assim como seus conceitos de crítica ao capitalismo, é tensionado quando sua estética começa a ser explorada por segmentos políticos de direita. Dessa forma, aborda-se a cultura online e as mecânicas que certos sites como o 4Chan permitem, apresentando o termo alt-right, vertente política de direita que apresenta gradações diferentes de engajamento e indentificação, mas que despontam na internet. Com *Destilações Tóxicas*, que apresentam o alt-right e o habitat original que o Vaporwave compartilha, escancara-se como *Outros Fantasmas* assombram o presente, ao percebermos como a estética Vaporwave se desdobrou em Trumpwave e Bolsowave, em uma sombra de regimes conservadores nacionalistas estigmatizados após a Segunda Guerra. Paródias, apropriações, subvertendo a estética Vaporwave em veículo de ideias conservadores, nacionalistas, populistas. A retrospectiva política então reflete a atmosfera nostálgica de um ethos social que transversalmente engloba a contemporaneidade.

Esta pesquisa visa preencher uma lacuna das abordagens feitas sobre o Vaporwave, propondo um foco na imagem. Articulando referências bibliográficas acadêmicas a matérias de jornal, imagens de diversos sites e naturezas, busca atualizar conceitos e abrir veredas interpretativas para estas imagens e fontes históricas da internet. De certa forma, nesta pesquisa se estende o conceito de Espectro que se encontra nas leituras, fazendo o fantasma de Shakespeare atravessar séculos, que inspira o jovem Marx no seu manifesto comunista, que por sua vez injeta a retórica de Derrida, e este influenciando em Fisher e Tanner. O senso de responsabilidade que Derrida clama, de fazer jus aos nossos antepassados e os que ainda virão, urge neste momento tão obscuro da contemporaneidade, onde fantasmas opressivos pairam como nuvens negras de fumaça em uma gigantesca queimada.

CAPÍTULO I

AS ONDAS DE VAPOR ペフる⁶

Time and tide waits for none

Yuri Takehara Chemale

⁶ As Ondas de Vapor. Texto traduzido para a fonte estilo Vaporwave através do site *Vaporwave Text Generator.com*

1. AS ONDAS DE VAPOR

1.1 Aproximações Flutuantes

No fim dos tempos nossos corpos estão sublimados. Nossos desejos gaseificados finalmente podem deslizar por corredores de supermercados vazios, escadas-rolantes eternas, galerias de *shopping centers* em madrugadas infinitas. Não é mais preciso fechar os olhos para ver o paraíso perdido, o delírio labiríntico neon, saturado de palmeiras, estátuas, golfinhos, em piscinas aquosas refrescantes para a fervura do oceano escaldante em que nos afogamos e somos cozidos: agora folhamos tais sonhos alucinatórios em ecrãs de diversas dimensões.

Vaporwave é essa atmosfera escapista, tingida pela luz crepuscular de uma sociedade capitalista tardia, exausta e superestimada. Ondas poluídas de diversas figuras, sintomas de uma cultura contemporânea que incorporou as sofisticações tecnológicas em suas formas criativas e comunicacionais. Trilhas sonoras e filtros visuais para percorrermos os labirintos da internet, remodelando nossas próprias memórias, anestesiando nossos terminais receptivos corporais.

Vapor como substantivo designa a fase gasosa de uma substância, partículas suspensas no ar e emanadas de líquidos e sólidos. A evaporação é um processo físico no qual ocorre essa passagem para a forma gasosa, mediante a natureza da substância e a temperatura e pressão em que ela se encontra. Anexada ao sufixo *wave*, o ritmo cíclico das ondas é evocado às lufadas voláteis, que repetidamente surgem no meio mar e quebram na praia, obsessivamente, uma após a outra. De tais ondas de vapor, condensações: as imagens das mais diversas naturezas que foram aqui capturadas devem ser compreendidas como estas partículas flutuantes, suspensas, mas conectadas entre si, como que emanando de uma mesma substância. Vaporwave é um sintoma (DIDI-HUBERMAN, 2017), um rescaldo estético de um conjunto de fatores contextuais e comportamentais contemporâneos.

Vaporwave compreende linguagens sonoras e imagéticas (pois são os principais terminais sensíveis estimulados pelas interfaces computacionais), e apresentam um conjunto de elementos que cobre estes objetos audiovisuais. Como originariamente virtual, se expressa das mais diversas formas, em imagem digital estática, em movimento, videoclipe, músicas, GIFs, postagens, videogames. Assim, o Vaporwave se manifesta como um objeto dos Novos Meios, cuja linguagem “fala

na forma de objetos discretos organizados em hierarquias (sistemas de arquivos hierárquicos), ou como catálogos (base de dados), ou objetos ligados entre si por *hiperlinks*⁷ (MANOVICH, 2001, p. 73). A interação e o controle sobre a visualização dos objetos estéticos então ficam ligados à uma lógica de metamídia, de fusão de processos criativos de diferentes mídias traduzidas em uma só, a computacional digital, uma posição posterior do conceito tradicional de mídia.

Esta metamídia congrega e hibridiza linguagens, pois ao simular suas existências através de códigos numéricos, colocando os objetos estéticos sob outros regimes de visualização e interação, hibridiza diferentes linguagens, da fotografia, do cinema, do texto, da programação. Ao mesmo tempo em que une características de apresentação de diferentes mídias, esta metamídia atravessa diferentes culturas e redinamiza as interações e potências comunicativas das imagens:

No atual mundo baseado em imagens de mídias sociais, definições se tornam ainda mais difíceis: imagens, junto a outras culturas de onde elas se originam, estão em movimento; miríades de imagens com extrema mobilidade, fluem ao redor do globo como mensagens de comunicação transnacional e transcultural em frações de segundos. Imagens de anteriores contextos separados são ocupados, interpretados, amalgamados, e a eles dados novos significados. (GRAU *in* PAUL, 2016, p. 30, tradução nossa⁸).

Com o alcance global das imagens digitais, o tempo e freqüência dos eventos, tangenciamentos de consciências e trocas de informações, se aceleram. As imagens que Oliver Grau aponta são vestígios do nosso próprio passado, com impressões e marcas do seu contexto, mas suspensas no presente. Sendo assim, percebe-se a característica espectral das imagens contemporâneas, ou pelo menos dos conteúdos estéticos associados ao nome Vaporwave. Segundo Derrida, o espectro “é o que alguém imagina, o que alguém pensa que vê e que cada um projeta – em uma tela imaginária onde não há nada para ver” (DERRIDA, 1992, p.

⁷ “This language speaks in the form of discrete objects organized in hierarchies (hierarchical file system), or as catalogs (databases) or as objects linked together through hyperlinks (hypermedia)”

⁸ “In today’s social media-based image world definitions have become even more difficult: images, along with the cultures from which they originated, are on the move; myriads of images, with extreme mobility, flow around the globe as messages of transnational and transcultural communication in fractions of a second. Images from formerly separate contexts are occupied, interpreted, amalgamated, and given new meanings. What we are witnessing at the moment is a shift in our image cultures, which are connected to international media, toward a single image culture that increasingly operates transculturally.”

125, tradução nossa⁹). Tanto a natureza da imagem quando as figuras e motivos nelas apresentados podem ser ligadas à noção de fantasma, como aparições de formas do passado que retornam continuamente ao presente. Em essência, as imagens são ilusões, emissões programadas de luz que então serão entendidas pelo visualizador da aparição.

A palavra Vaporwave aciona diversas conotações, a volatilidade da aproximação, os jogos de fumaça e espelhos, o delírio óptico na exaustão do corpo. Vaporizou-se uma cultura líquida, que foi aquecida pela aceleração proporcionada pelo advento da internet, mais especificamente, do hipertexto e de seus elos, *hiperlinks*. Mediante tais recursos informáticos, a fervura cultural emana imagens que flutuam em uma nova forma física, segundo regras de outro ecossistema: o ambiente virtual. Ambiente traz a ideia de paisagem, do aspecto visual e auditivo que a pessoa recebe da realidade, processamento de dados corpóreos, de refração da luz, de elementos naturais. Com a internet, há um ambiente a mais que o ambiente corpóreo da realidade, uma paisagem que se percorre através de saltos, acionamentos de elos (*links*) que interligam bancos de dados, em atalhos que trazem as informações ao sujeito ao invés do sujeito se mover em direção às informações.

Se utilizarmos termos tradicionais, tanto navegação (percurso planejado e consciente) quanto o surfe (percurso aleatório intuitivo), se fazem por estes *links*, caminhos multidirecionais, que por vezes estão bloqueados, quebrados, perdidos. Mas a questão é que não navegamos pela internet ou interfaces computacionais, e sim trocamos de vistas de seus conteúdos (MANOVICH, 2013, p. 75). Não percorremos estes caminhos multidirecionais horizontalmente, mas sim verticalmente, mudando de escalas, ângulos e detalhamentos, criando diferentes formas de visualização de informações. Fazemos os objetos espectrais percorrem imediatamente os *hiperlinks*, convocados às nossas telas. Temos o controle de visualização deste ambiente, e ao invés de nos movermos pelo labirinto, movemos fantasmas através dele. Mais folheamos a internet que propriamente a percorremos, puxando páginas e páginas, sobrepondo simbolicamente janelas que dão para diversas paisagens que por muitas vezes invadem nosso campo de visão mediante

⁹. "The specter is also, among other things, what one imagines, what one thinks one sees and which one projects – on an imaginary screen where there is nothing to see."

a ação de algoritmos programados para nos oferecer determinados tipos de informação.

A palavra Menu, originário do latim Minutus, “pequeno”, e cuja função prática tradicional se associa ao cardápio, foi incorporada no vocabulário informático. Uma linguagem de controle que lista opções de acionamento, estas por sua vez que chamarão outros programas, performances computacionais (MANOVICH, 2013) para conversão de dados em algo que faça sentido ao operador. Menus de imagens, ícones, nomes, elos, estes são mecanismos que servem tanto para a manipulação do computador, quanto para o mergulho na internet.

Em 1968, numa conferência na Califórnia, Douglas Engerlbart e seu time da *Research Center for Augmenting Human Intellect* apresentam as características e possibilidades de visualização de conteúdos através de interfaces que organizam as informações. Cadeias de visualizações por elos e comandos performáticos fazem a interação com a máquina ser uma forma de controle de visualização. As diferentes formas de acesso aos detalhes se distribuem em listas, menus, troncos hierárquicos hipertextuais que se “alongam” e se “dilatam” (MANOVICH, 2013, p 75).

Utilizamos de *softwares* cujas funções e organização visual são consensos coletivos de programadores, designers, engenheiros técnicos, ao mesmo tempo em que, a partir destes softwares e de suas linguagens que conectam humanos à máquina, acessamos outro patamar comunicacional, de criação e difusão de informação. Corremos os olhos por listas infinitas de *links* e *hashtags*, pulando de imagem em imagem, índices e subdivisões, em um cardápio aberto, constantemente mutável, com materiais que não envelhecem, mas se *desatualizam* (FLORIDI, 2014, p. 71).

Em meio a janelas e molduras interativas, temos uma vasta gama de documentos, arquivos, fontes históricas voláteis como o próprio nome Vaporwave já denota. As naturezas dos conteúdos propõem novos regimes do olhar e da abordagem historiográfica. É um desafio metodológico operar com tais tipos de documentos e fontes, como nos aponta Fábio Chan de Almeida (2011):

É compreensível que a historiografia não acompanhe imediatamente todas as evoluções tecnológicas da sociedade contemporânea. Todavia, tratando-se de informática, as evoluções são muito rápidas, os impactos sociais são extremamente significativos e a necessidade de adaptação torna-se mais urgente. A tecnologia atualiza-se a partir das demandas da sociedade (e do mercado), e simultaneamente a

sociedade altera-se a partir das evoluções tecnológicas, em um processo dinâmico. (ALMEIDA, 2011, p. 14)

Dessa forma, a frequência do tempo e a própria assombração da desatualização dos códigos, a morte do arquivo do ponto de vista da perda de sua função e comprometimento da performance computacional, colocam os mapeamentos de objetos culturais e investigações historiográficas sob nova dinâmica. As imagens suspensas na internet são dados, informações codificadas que não são estáveis, e o “regime de processamento se torna intimamente emaranhado com questões relacionado à memória” (PARIKKA, 2012, p.116). Abordar o Vaporwave, que recém completa uma década de existência, se torna um exercício válido, um empreendimento investigado necessário, que se esforça a adequar metodologias, conectando, através da potência da imagem, História da Arte à perspectiva das Novas Mídias e dos *softwares*.

Quando surgiu por volta de 2010, o nome Vaporwave, era usado para definir um gênero musical essencialmente virtual, caracterizado por apropriações e colagens de sons e imagens, apresentando texturas degradadas, inspirando uma nostalgia impossível, sendo lançado por perfis virtuais com nomes herméticos, num jogo de ironia e brincadeira com a própria condição das artes e das alterações socioculturais que experimentamos no mundo contemporâneo. Tanto o som quanto a imagens são arquivos extraídos e manipulados, abertos a intervenções. Recortar digitalmente uma figura de uma imagem publicitária e extrair um frame de um filme para montar sua dimensão visual se assemelha ao próprio processo de produção sonora. Grafton Tanner (2016) observa que as matérias auditivas básicas de muitos *Vaporwaves* são de composições que circulam de forma periférica e incidental no cotidiano, de experiências em espaços como shoppings, lojas, elevadores. Essas músicas desses ambientes físicos e de experiência contemporânea envolvem consumismo e capitalismo, e quando distorcidas e colocadas em repetição a ponto hipnótico, cansativo, coloca o consumismo capitalista sob uma ótica obnubilada. Segundo Tanner, produtores de Vaporave extraem das músicas de locais comerciais para compor suas obras musicais, reciclando a música que:

[...] escutamos enquanto executamos uma atividade superficial, chata, mas necessária, que tipicamente envolve consumismo, e a proposta da música é tornar nossa experiência entorpecente em algo um pouco menos insípido enquanto tentam nos vender algo no

processo. É o lubrificante que nos faz deslizar ao longo de nossa jornada diária de existência material, de não-lugares a não lugares, engajando-se nas glórias do livre mercado enquanto narcotiza nós mesmos ao desconforto. (TANNER, 2016, p. 40, tradução nossa¹⁰).

É possível considerar o *Vaporwave* como um detrito da cultura massiva que somos obrigados a experimentar. Um produto processado por interfaces digitais, utilizando técnicas de produção e tratamento sonoro e imagético, que visam desconcertar nossa visão a respeito da nossa sociedade a partir de cargas estéticas. Dessa forma, sua apresentação no mundo se faz como um sintoma (DIDI-HUBERMAN, 2017), arranjos de situações mapeáveis e passíveis de conexões diversas com a história da arte, da imagem, da cultura visual como um todo.

Figura 1: Imagem exemplar em site



Fonte: Acervo digital¹¹

Estas imagens podem ser concebidas como reflexos da sociedade da informação, da cultura digital online, que através de elementos estéticos audiovisuais encadeiam significados e práticas relacionadas à naturalização dos

¹⁰ “This is the music we hear as we perform a peerfunctory, boring, but necessary action that typically involves consumption, and the music’s purpose is to turn our mind-numbing experience into something a bit less vapid while trying to sell us something in the process. It is the lubricant that glides us along our journey of daily material existence, from non-places to non-places, engaging in the glories of the free market while narcotizing ourselves to discomfort.”

¹¹ Vaporwave. Stephen Nagle. Site Maasdritch Diplomat. Postagem de 19 fev. 2019. Disponível em: <<https://diplomat.unsamaastricht.org/2019/02/19/v-a-p-o-r-w-a-v-e/>> Acesso em 20 abr. de 2019.

softwares no meio comum. Um desdobramento comportamental de certos agentes que vertem em imagens poluídas:

A música e as estéticas visuais da subcultura do Vaporwave emergiram do fundo das profundezas da World Wide Web saturada, que retrata uma visão hiperreal da contemporaneidade, que mira na desestabilização das estruturas da ideologia capitalista (PINTO, 2017, p. 12, tradução nossa)¹²

Um teor político emerge ao serem feitas tais escolhas processuais. Reavivar os pedaços mortos de nossas idealizações de futuro é lembrar o fracasso e o esfacelamento do âmago da sociedade ocidental, a perda do horizonte de progresso e potência, o colapso da lógica capitalista, o esvaziamento da ilusão consumista. Se pendermos por esta especulação ideológica, causar estranhamento e inquietação através de visualidades extravagantes e confusas poderia ser visto como uma tática de guerrilha. Há uma pluralidade de elementos estéticos audiovisuais explorados, e seguem uma tendência a escancarar uma percepção sobre experiências estéticas que de alguma forma estamos acostumados, pois fazem parte de uma ecologia capitalista já existente, de um passado recente em que a sociedade ocidental contemporânea cresceu.

Figura 2: Wallpaper inspirado em estética Vaporwave

¹² “The music and visual aesthetics of vaporwave subculture emerged from the depths of the oversaturated World Wide Web, to depict a hyperreal vision of contemporaneity, which aims at undermining the structures of capitalistic ideology. Disponível em: < https://www.academia.edu/32655389/Cultural_Ideas_Essay_Vaporwave_and_Postmodernism_An_Analytical_Interpretation_of_Blank_Banshee > Acesso em 02 mai. de 2019



Fonte: Acervo Digital¹³

É impossível abarcar todos os elementos, e qualquer generalização é parca, entretanto, segundo Oliver Grau (2016), é necessário esquadrihar certos aspectos para conceber o objeto que esta pesquisa se dedica, que no caso é a imagem com potencial significativo. Estratégias de criação e difusão unem estas obras, articulando imagem e som indissociavelmente. Essas cargas visuais podem ser descritas como estáticas, em formatos que podem ser baixados e salvos em formatos como JPEG, em movimento, como vídeo MP4 ou AVI, ou em formato cíclico de GIF, cada situação cumprindo uma função de experimentação estética efêmera acessada pela *web*.

Podemos apontar que *Vaporwave* compreende as manifestações imagéticas e sonoras que estendem a cultura do Remix (NAVAS 2012), em ambientes da internet que podem ser considerados como mídias sociais e serviços de compartilhamento de mídia que sustentam comunidades online (PREECE, 2001). Estas comunidades plurais aglomeram indivíduos que produzem e acessam estes objetos que aqui chamaremos como objetos de *New Media*, como de acordo com Lev Manovich, a fim de abarcar as mais diversas manifestações estéticas, que não se limitam ao suporte virtual, de plataformas audiovisuais.

¹³ 1920x1080 px glitch Art vaporwave Windows 95 Operating Systems Microsoft Windows HD Art HD Wallpaper. Postagem de 11 jul. 2018 no site Miscellaneous. Disponível em <https://www.miscellaneoushi.com/Operating_Systems/Microsoft_Windows/1920x1080_px_glitch_Art_vaporwave_Windows_95_45435> Acesso em 20 abr. de 2019

As imagens, videoclipes, músicas, em um geral podem ser entendidas como colagens de pedaços de outros documentos digitais, utilizando amostras de seus códigos. Estilos, práticas, processos de edição, os próprios conceitos de retrato e paisagem, são remidiados (BOLTER&GRUSIN, 2000), traduzidos de suas mídias predecessoras para uma nova mídia. Segundo Jay Bolter e Richard Grusin (2000), Remediação pode ser observada de diferentes ângulos, como de Remediação de linguagens de mídias prévias, Remediação como um elemento inseparável do real para a sua representação, e Remediação como uma reforma, recuperando e aperfeiçoando a realidade. Neste caso, percebemos os estilos imagéticos do Vaporwave, cujas texturas, referências e o caráter de colagem, se enquadram na perspectiva de Remediação como mediação da mediação (BOLTER&GRUSIN, 2000, p. 58), que de certa forma ressoa com os escritos de Fredric Jameson e as perspectivas pós-modernas encadeadas, como veremos mais adiante.

Não só as linguagens e imagens são remediadas, mas também os ambientes em que estes objetos estéticos estão relacionados, sendo a noção de arquivo remediada para uma metamídia digital. Aqui é necessário frisar a ambigüidade da palavra arquivo em português para informática, e como transita de designação ora ao documento computacional (o formato codificado que será performado pelo computador), ora para o sentido de repositório de vários outros “documentos” informáticos.

Montaño, ao propor uma ecologia para materiais audiovisuais da *web*, percebe que ao habitarem este novo meio, as imagens e videos, arquivos computacionais, não são propriamente *produtos*, e sim *processos* (MONTAÑO, 2015, p. 251). As interfaces possibilitam emoldurações e controles sobre a visualização dos documentos, e colocam a imagem em um novo patamar de interação, modelagem, difusão e acesso. Os videos e imagens estão suspensos, cuja essência é *processada* em uma performance computacional. Ao explorar o *Youtube* como um *flâneur*¹⁴ a moda de Benjamin, a autora reconhece que as interfaces levam a pensar novos enquadramentos e remixes de imagens e imaginários possibilitados pelos *softwares* e programas que estão embutidos nos

¹⁴ Os conceitos de *flâneur* e de constelação de Walter Benjamin foram utilizados por Sônia Montaño a fim de conceber o formato e dinâmica dos acervos da web e uma maneira de percorrer e selecionar os fragmentos para uma abordagem acadêmica. *Flâneur* segundo Benjamin seria o trapeiro, que vaga recolhendo os cacos da história, e da vida a eles ao incorporá-los a si, então dando algum sentido a estes fragmentos. Nesta pesquisa, tomamos o *flâneur* como um recurso metodológico

sites e nos dispositivos técnicos. A mesma estratégia de Montañó é tomada aqui, de percorrer estes acervos populares recolhendo resíduos imagéticos, concebendo-os como reflexões e exercícios de memória de um passado recente ao mesmo tempo em que formula o presente ornamentando-o imageticamente com estas referências.

Paralelo à interatividade da imagem, está a noção de que os sites e plataformas audiovisuais, quanto mais usadas forem, mais elas se agregam seu valor e sua potência como memória global. Sites e plataformas tem suas próprias histórias, de presença na sociedade, de suas ferramentas, e seus ofuscamentos e mortes. No caso do Youtube, ele serve como um vasto acervo audiovisual, com toda sorte de conteúdos, fontes históricas efêmeras, passíveis de serem deletadas por suas contas mantenedoras. Nele, os conteúdos não tem distinções hierárquicas seguindo critérios de produção ou de qualidade, e sim de visualizações e popularidade. Temos um diferente acesso ao mundo virtual, recebendo primeiro as informações que são mais difundidas, mas que colocam materiais e conteúdos de diferentes origens e propostas. Dessa forma, o Youtube:

[...] é a heretotropia da memória audiovisual global. O audiovisual está na sua plataforma de um modo específico, em transito entre nós, entre blogs e outros sites, entre o cinema e a TV, entre o profissional e o amador, entre game e outros gêneros audiovisuais, entre o comercial e o gratuito, sendo que sempre um desses sentidos pode se transformar em outro pela intervenção de um usuário ou pela remolduração da interface. (MONTAÑO, p 253)

Contudo, site é somente uma das plataformas que abriga a profusão de imagens Vaporwave, mais associadas a música e videoclipes, às práticas de sincronia de video e som, e de remediação de seus conteúdos. Imagens estáticas e GIFs são outras naturezas imagéticas, formatos de arquivos, e que empregam funções de experimentação e visual. As imagens entendidas sob esta ótica dobram suas relações com seu ambiente: as imagens provêm de outras imagens, estando todas elas inseridas em repositórios, em dilatações de seus próprios conteúdos. O ambiente em que o Vaporwave brota e emerge é um complexo arquivo, uma coleção vasta de materiais midiáticos, um labirinto de *hiperlinks* que reformula as relações entre indivíduos e objetos.

Modos de acesso e armazenamento de informações mudaram de espaços centralmente governados para espaços baseados em softwares. O lixo que era lixo em virtude de ser mantida fora das

paredes dá espaço para novas formas de arquivos menos oficiais nas culturas de mídia social (PARIKKA, 2012, p. 114, tradução nossa¹⁵)

As especificidades da cultura contemporânea são tecidas por relações entre mídia digital e lógicas de arquivamento, em uma mescla de degeneração e regeneração dos dados. As imagens aqui abordadas fazem parte deste ecossistema volátil, uma galeria aberta para contribuição democrática, um acervo não-hierárquico nutrido espontaneamente. É deste vasto arquivo da humanidade que são extraídos diversos objetos audiovisuais, ou ao menos representações de suas audiovisualidades e funções em diferentes sites. Capas de álbuns, videocliques, imagens estáticas, em movimento contínuo, impressas estampadas em moletons, em cartazes publicitários. Materiais estes relacionados à *softwares* e a *web*, ao mesmo tempo que se desprendem além do reino digital.

Assim se delinea a ambigüidade das aparições do Vaporwave, uma efervescência que aqui serve de ponto de partida para analisarmos movimentos sutis e complexos. Envolvem o ser humano em sua individualidade e coletividade, de particularidades à alinhamentos massivos, pistas comportamentais extraídas do tecido histórico volátil, e diferentes eventos e circunstâncias contextuais. Uma tensão de processos históricos, conexões que permanecem veladas por camadas fantasmagóricas.

Vaporwave está vinculado a um ethos contemporâneo, marcado pela assimilação das novas possibilidades técnicas pela sociedade, repercutindo em construções coletivas de imaginários, que concatenam fragmentos de janelas de tempos. Nas imagens suspensas no labirinto telemático e pelos *softwares* computacionais, signos veiculam acionamentos afetivos e montam um menu de paisagens cujas atmosferas condensam nostalgias, frustrações, cansaços e desejos.

1.2 Fervuras Descritivas

¹⁵ “Modes of accessing and storing data have changed from centrally governed and wallaced spaces to distributed and software-based. The trash that was trash because of being kept outside the walls gives way to new forms of less official archives in social media cultures.”

No dia 11 de maio de 2015, o artista visual de Porto Alegre Fabiano Gummo (2017, p. 143) se pergunta: “*Vaporwave é eterno?*”. Algumas semanas antes, na transição de março para abril, ele havia tomado nota de uma *playlist* que continha diversas músicas de Vaporwave. As anotações de Gummo compõem seu projeto artístico *Presente Contínuo*, registros diários de devaneios sensíveis ao contexto em que vive. Neste caso, a publicação de 2017 é oriunda de suas anotações de 2015, e como um *flanêur* atento a detalhes e flutuações cotidianas, Gummo percebeu algo ocorrendo na internet.

A movimentação de conteúdos dinamizada pela *web* permitiu uma certa desterritorialização dos acessos, e a efervescência do Vaporwave de seus primeiros anos, que mesmo nascido em 2010, chegou a “morrer” em 2012 por atingir certa popularidade globalmente. Global aqui não denota uma ideia de popularidade ou penetração efetiva do Vaporwave em todos países do globo, e sim que sua difusão e compreensão não se limita a situações geográficas, assim como qualquer outro conteúdo que esteja na internet. Para apreciação de artes e música não é necessário conhecimentos linguísticos, contudo, temos os diferentes idiomas como barreiras e influências para assimilações culturais massivas. Isso se deve a estarmos limitados a pesquisas cujos sistemas indexadores de buscas na internet estão vinculados às formas em que foram registrados, ou seja: navegamos a internet a partir de palavras que inserimos nas caixas de busca, e os resultados estarão de acordo com a língua que foi usada para pesquisa.

O ato de nomear é natural do ser humano, servindo a uma necessidade de reconhecimento do mundo, de identificação e comunicação coletiva, e própria concepção de tempo. Como um fenômeno cultural recente, Vaporwave foi alvo de abordagens, descrições, interpretações, e reflexões. De fato, a partir de 2015, diversos estudos acadêmicos podem ser vistos envolvendo o Vaporwave como objeto de investigação. Embora majoritariamente oriundos da música, tais pesquisas sobre o Vaporwave denotam interesse pelo fenômeno curioso e bizarro. Grafton Tanner (2016) é um dos primeiros a condensar uma perspectiva literária sobre o Vaporwave, atendo-se a suas características de desaceleração e repetição de sons como análogos ao mau funcionamento da máquina, a decrepitude e ao delírio convulsivo antes da morte. Neste caso, o Vaporwave seria reflexo da cultura capitalista erodida, assombrada pelos futuros imaginados no passado que estão perdidos para o presente. Publicado em 2016 pela Zero Books, fundada por Mark

Fisher, o livro *Babbling Corpse: The commodification of ghosts* segue o linguajar espectral ressoado dos debates inaugurados por Derrida que trazem o termo *Hauntology* à tona, como veremos adiante.

Mário Arruda, da área da comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, já em 2015 percebia o Vaporwave como um hibridismo midiático numa sensibilização do ser humano com o uso da internet. Os signos evocados pelo Vaporwave são ressignificações midiáticas da própria cultura, construídas a partir de colagens e intervenções em arquivos da internet. Arruda aponta que Vaporwave espalha um produto, cuja finalidade é puramente estética, mas que subverte a lógica capitalista, emergindo novos significados por meio de enunciados abertos por experiências estéticas semióticas. Em sua dissertação de mestrado também já ficam esquadrihadas certas características estéticas visuais do Vaporwave, como a saturação de cores, caracteres japoneses, estátuas neoclássicas, e técnicas de *Glitch*¹⁶ e *Datamosh*¹⁷.

Marcelo Conter, da região metropolitana de Porto Alegre, também empreende uma arqueologia midiática sobre músicas *Lo-fi*, conceito por ele trazido para abarcar uma gama diversa de gêneros musicais e produções audiovisuais contemporâneas. Em seu artigo de 2017 acerca do Vaporwave, voltado para o som e produção musical calcada no uso de *samples*, assim atrelada ao remix, convida a aventurar-se sobre outras mídias e resquícios diversos da cultura popular que são extraídos e ressignificados. Segundo Conter, Vaporwave é um movimento artístico que tem sua base no “rearranjo do arquivo audiovisual da era da *web 1.0*, durante a década de 1990” (CONTER, 2017, p.6), denunciando que por mais que o ponto de partida do artigo seja a música, o aspecto audiovisual é indispensável, e é uma dimensão maior ainda que então engloba a dimensão musical.

De fato, em 2017, podemos perceber um maior número de artigos que se atem ao Vaporwave: Gabriel Monteiro, Liana Amaral e José Rios publicam no mesmo congresso que Conter, e se propõem a observar o desenvolvimento do Vaporwave como um movimento artístico, dando atenção especial à sua identidade e a sua suposta “morte” conceitual. Segundo os autores, o Vaporwave, como uma

¹⁶ Glitch é um termo surgido no vocabulário técnico da Nasa para designar erros operacionais dos computadores. O mal-funcionamento apresenta resultados únicos e imprevisíveis, sendo o Glitch amplamente explorado por motivos estéticos e conceituais, nutrindo o que se entende de Glitch Art. (GAZANA et AL. 2013.)

¹⁷ Técnica de destruição dos arquivos computacionais para gerar efeitos estéticos. (ARRUDA, 2015)

manifestação subversiva da lógica de produção e consumo de música, teria sido desfigurado e perdido seu sentido quando sua estética foi adotada pela proposta visual da MTV em 2015, momento em que a emissora atualizou sua presença na cultura contemporânea ao aliar-se com o site Tumblr.

Alian Koc, da Universidade de Toronto, traça paralelos entre as auras de nostalgia e elementos selecionados do passado e a pós-modernidade como versada por Fredrik Jameson. O momento histórico de gestação das ideias pós-modernas seria acionado pelas freqüentes referências à tecnologias da época, o VHS, videogames e sistemas operacionais. A autora argumenta que o *Vaporwave* expõe o vazio capitalista ao situar os observadores em uma atmosfera nostálgica, o lugar qualquer que vagamente se constitui num horizonte delirante perante a aceleração contemporânea.

No mesmo ano, Georgina Born e Christopher Haworth desenvolvem um importante trabalho sobre cinco gêneros musicais, utilizando o *software Issue Crawler* para relacionar pontos de convergência nos nichos selecionados, e analisar suas orientações discursivas, percebendo conexões entre atores online, atores que existem puramente online, como sites e plataformas, e suas extensões e representações offline, como selos, festivais, e galerias (BORN & HAWORTH, 2017, p 616). A partir desta abordagem quantitativa sobre a movimentação de agentes na internet, os autores chegam a apontar o caráter pedagógico que os sites de crítica musical empreendem para definir o Vaporwave como tal, uma suposta crítica ao capitalismo.

Em 2018, Maurício Fanfa realiza um importante trabalho de entrevistas com produtores de imagem de Vaporwave, identificando suas idades, nacionalidades, e os sentimentos envolvidos em suas criações. Por meio de um questionário, Fanfa coleta 8 depoimentos dos dez contatos com perfis da comunidade do Reddit, fazendo perguntas abertas que revertem em respostas subjetivas por parte dos artistas, e que em alguns casos confirmam inspirações nostálgicas e oferta de uma fuga sonhadora através da imagem.

Estas investigações acadêmicas formam um corpo textual paralelo à produção jornalística, de matérias em sites de música, que corroboraram para construção do que se entende por Vaporwave. Adam Harper e Simon Chandler são autores que devem ser destacados como influentes para as primeiras descrições e popularizações do gênero musical, sensíveis quanto às produções artísticas em

questão, e que amplificaram a visibilidade de questões debatidas amorfamente em infinitos comentários em fóruns e sites. Chandler, em 2016, publicou mensalmente pelo Bandcamp artigos que trazem insights diversos a respeito de *Vaporwave*, e monta uma iconografia das imagens gerais associadas ao gênero, ao mesmo tempo em que descreve os sons e as sensações provocadas pelas estratégias estéticas de capas de álbuns.

Adam Harper é um dos primeiros que se atreve a falar de Vaporwave e suas primeiras proposições, para alguns, simbolizam o princípio de destruição do gênero. Em 2012, Adam Harper lança duas matérias sobre artistas do underground musical virtual, um chamado “*Vaporwave and the Pop-Art of Virtual Plaza*”, e outro publicado na sequência intitulado “*Distroit – The muscular music of hi-DEF doom*”¹⁸. Em ambos, Harper descreve sonoridades de álbuns mais atuais, que emergem dos circuitos amorfos da internet. Enquanto o gênero *Distroit*, característico pelos timbres mais claros e metálicos, acelerados e violentos, relacionado a álbuns como *Babetune\$* e *Inhale C4* de James Ferraro, fica de escanteio, o Vaporwave e seu derretimento sonoro açucarado e sonhador toma proporções massivas.

Há uma leve conexão entre os dois gêneros musicais, enquanto que suas aproximações são antagônicas:

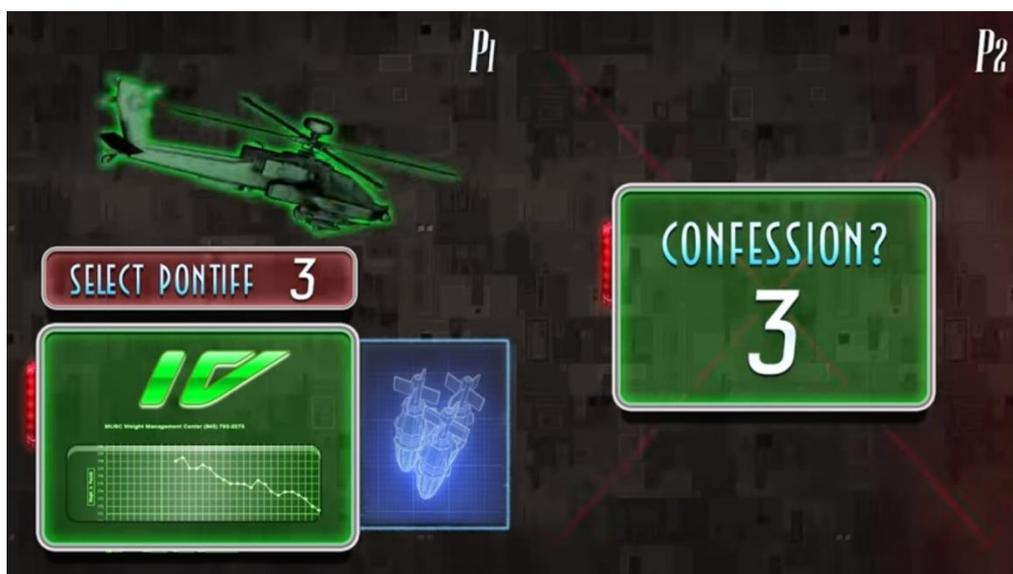
Se vaporwave é amaldiçoado pelo homem de negócios japonês vagando pelos saguões do Plaza virtual com um gracejo vago em sua cara enrugada, distroit é o ex-soldado e body-builder agora trabalhando para uma empresa de segurança privada internacional, com seus músculos cruzados por tatuagens de lâminas e chamas e seu rosto parafusado em uma careta macho sobre uma camiseta preta apertada com o logo da bebida energética *Monster* (HARPER, 2012, s.p., tradução nossa¹⁹)

¹⁸ JONES, C. Comment: Distroit – the muscular music of hi-Def doom. Dummy, Online, 13 jul de 2012. Disponível em : <<https://www.dummymag.com/features/distroid-gatekeeper-fatima-al-qadiri-adam-harper/>> Acesso 25 ago. de 2018

¹⁹ “If vaporwave is the doomed Japanese businessman roaming the halls of the virtual plaza with a vacant grin on his wrinkling face, distroid is the former soldier and body-builder now working for a private international security firm, his bulging muscles criss-crossed with blade and flame tattoos and his face screwed into a macho grimace above a tight black T-shirt bearing the Monster Energy Drink logo.” HARPER, Adam. Comment: “Distroid” – the muscular music of hi-DEF doom. Revista Dummy, online, postagem de 13 jul. de 2012. Disponível em <<https://www.dummymag.com/features/distroid-gatekeeper-fatima-al-qadiri-adam-harper/>> Acesso em 02 out. 2018

Os títulos escolhidos para faixas pinçadas por Harper, como DVD & BLURAY' de *YEN TECH*, e 'SEX WITH AXE™ ON' de BODYGUARD, remetem a outras manifestações do capitalismo na cultura contemporânea, em um jogo de figurações que o Vaporwave brinca, mas feitas de formas estéticas diferentes, compartilhando das mesmas mídias e processos de criação, edição e difusão, através da Web. E um dos elementos que ambos “ramos” da música eletrônica parecem assumir é um caráter humorístico, uma ironia sutil que se desvela através de arquivos audiovisuais digitais. Fatima Al Qadiri, que está por trás do *Vatican Vibes*, explora como videoclipe a simulação de um jogo de videogame, onde há uma batalha computadorizada empreendida por um Helicóptero de combate católico que acaba por levar o planeta à destruição. A imagem é digital e escancara a textura digital da simulação de vídeo, fazendo questão de mostrar as interfaces de controle do videogame.

Figura 3: Frame do videoclipe Vatican Vibes, de Fatima Al Qadiri



Fonte: Screenshot do Youtube.²⁰

De um ponto de vista estético, os dois gêneros (*distroid* acaba nem sendo considerado de fato um gênero musical, aparentemente é mais um nome dado por Harper) são bastante distintos, mas se aproximam pelos seus processos originários e dos ambientes pelos quais circulam, a internet. De fato, alguns dos selos que

²⁰ Fatima Al Qadira. Vatican Vibes. Canal fatimaalqadira, 2011. (5 min 15 seg). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=hKosaf5tmpl&t=150s>> Acesso em 02 out. de 2018

lançaram álbuns de Vaporwave também lançaram estes álbuns mais furiosos e acelerados de *distroit*, como o selo *Hippos in Tanks*.

Sobre estes dois artigos de Adam Harper, o segundo sobre Distroit aparentemente foi esquecido perante a inflação do Vaporwave neste segmento de música eletrônica e da forma em que desaguou toda uma produção imagética. Seu artigo sobre o *Virtual Plaza* serviu de referência para todos aqueles que topavam com músicas ou imagens categorizadas como Vaporwave, e nele encontravam uma descrição e uma concepção mais clara sobre o que se trata esse nome, assim como outros artistas vinculados ao termo. Harper é oriundo da musicologia, cujas investigações acadêmicas gravitam ao redor de cenas musicais *underground* e independentes, e seu texto de fato é muito sensível às efervescências musicais de então; contudo, novamente, se percebe o ponto de partida sonora para abordagem do Vaporwave.

O texto de Harper é um marco simbólico, por mais que posições positivas ou negativas se derramem sobre suas descrições e enquadramentos discursivos. Em um dos comentários sobre o texto de Harper, o perfil nomeado de *fancifuldaffodil* comenta que os artigos de Harper seriam redutivos e que injetariam uma dose excessiva de intelectualização, presunçosamente colocando o gênero como uma grande crítica ao capitalismo.

[Os] artigos foram super-redutivos e sobre-intelectualizaram o gênero demais, o que na minha mente é uma das mais tóxicas leituras do gênero que fomentaram todo tipo de obstrução [de acesso ao gênero] e conflitos internos. Os artigos certamente são interessantes, mas sua excessiva confiança ao coocar o Vaporwave como uma grande crítica capitalista foi a escrita mais pretenciosa possível sobre o assunto. (FANCIFULDAFODIL, 2019, s.p. tradução nossa²¹)

Curioso observar que o trecho inicial do artigo de Adam Harper se encontra na descrição do grupo mais significativo de arte Vaporwave do Reddit, e do qual foi

²¹ “Articles were super reductive and over-intellectualized the genre big time, spreading what to my mind is one of the more toxic readings of the genre that fostered all manner of gatekeeping and infighting. The articles were interesting to be sure, but their over confident positing of vaporwave as this grand capitalist critique was about as pretentious as writing on the topic gets”. Citação e comentário em Tópico de discussão no Reddit: *Is Adam Harper's "Vaporwave and the Pop-Art of the Virtual Plaza" essay still available anywhere in the internet?* Disponível em <https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/ahoh9t/is_adam_harpers_vaporwave_and_the_popa_rt_of_the/> Acesso em 23 mai. de 2019.

extraído o prévio comentário sobre a leitura de Harper sobre o gênero. No espaço destinado à breve sinopse do que a comunidade do Reddit, sobre Vaporwave, está:

Capitalismo global está quase aqui. No fim do mundo terão somente anúncios líquidos e desejos gasosos. Sublimados nossos corpos, nossos sentidos desamarrados irão subir por intermináveis escadas rolantes em ambientes artificiais intocados, mais e menos que humano, drogado e puxado para baixo, catalisado, consumindo e consumido por uma economia rica implacável de informação sensorial, valorado pelo pixel. O Plaza Virtual te recebe, e você irá o receber também. (HARPER, 2012, s.p, tradução nossa)²²

É um mistério se Adam Harper retirou do grupo do Reddit o início de seu artigo, ou se o próprio responsável pela comunidade do Reddit utilizou o trecho de Adam Harper. De qualquer forma, aqui fica evidente a influência da leitura de Harper sobre o Vaporwave, e de como esta leitura estrutura a noção de que o gênero seja uma crítica ao capitalismo.

Em 2013, Harper retorna ao Vaporwave no artigo *Invest in Vaporwave Future*, no qual pondera algumas de suas próprias colocações sobre o gênero, e fala que aprendeu – ou foi ensinado – de que o Vaporwave não poderia ser reduzido a um simples “*plunderphonics*²³ para marxistas” (HARPER, 2013). Muito mais sensível e profundo é o que os produtos audiovisuais do Vaporwave nos oferecem. Aqui é salientado o que poderia ser um processo pedagógico, um passo a passo para interpretar o Vaporwave, mas feito ao contrário, um alerta para o reducionismo que esta leitura pode trazer não só ao Vaporwave, mas demais gêneros e manifestações artísticas desta efervescência contemporânea.

Novamente, caímos no processo dialético interpretativo do Vaporwave, que Harper em seu primeiro artigo promoveu: uma leitura do gênero musical como uma

²² “Global capitalism is nearly there. At the end of the world there will only be liquid advertisement and gaseous desire. Sublimated from our bodies, our untethered senses will endlessly ride escalators through pristine artificial environments, more and less than human, drugged-up and drugged down, catalysed, consuming and consumed by a relentlessly rich economy of sensory information, valued by the pixel. The Virtual Plaza welcomes you, and you will welcome it too.”

²³ *Plunderphonics* é um termo cunhado por John Oswalds em uma conferência musical nos anos 80, no qual ele apresenta as potencias criativas da apropriação de outras músicas e a partir delas construir novos sentidos. Plunder, em inglês “pilhagem”, busca na pirataria e no roubo as brechas criativas e que rompem com estamentos modernos de autoria e originalidade. Sendo voltado para música, esse conceito fica de lado nesta pesquisa. Ver: OSWALDS, John. *Plunderphonics, or Audio Piracy as a Compositional Prerogative*. Texto apresentado na Conferencia Eletro-acústica de Toronto, Canadá, 1985. Disponível em < <http://www.plunderphonics.com/xhtml/xplunder.html>> Acesso em 02 mar. de 2018

crítica ao capitalismo. Mas não podemos esquecer que em 2013 Harper também percebe que muitos dos álbuns e músicas são esvaziados de sentido crítico, e simplesmente seguem padrões estéticos que aglomerem elementos como VHS, tons de cores rosa, caracteres japoneses, entre outras referências.

Não podemos afirmar que Vaporwave seja uma crítica ao capitalismo e ao contemporâneo. Em uma entrevista feita pelo site Bandcamp, Ramona Xavier, que assina trabalhos como de Macintosh Plus, Vektroid e New Dreams Ltd, comenta que sua inspiração provem de uma parte escondida de sua consciência, num vortex que mistura “Satoshi Kon, jogos da *Namco*, *deep web*, e culturas de teorias conspiratórias e ficção transumanista.” (CHANDLER, 2016, s.p. tradução nossa²⁴). Há uma relação de afeto com os elementos ali trazidos, como pedaços da vida do artista, e seu processo de auto-consciência e formação de identidade como uma “criança estranha que passa tempo demais num computador”.

Figura 4:Capa do álbum Silica Gel, de Bodyguard, 2012.



Fonte: Imagem do Youtube²⁵

²⁴ “Satoshi Kon, Namco games, deep web and conspiracy theorist culture, [and] transhumanist fiction.” IN: CHANDLER, S. Vektors of Vektroid and Vaporwave. Bandcamp. 21 jun. 2016. Disponível em < <https://daily.bandcamp.com/2016/06/21/vektroid-interview/>> Acesso em 15 set. de 2018.

²⁵ Bodyguard – Silica Gel [Full album]. 2012. (01 hs 02 min 05 seg). Canal AAAAAAAAAA42. Postagem ago. De 2014. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=EonKMJh2yTc>> Acesso em 16 out. de 2018.

James Ferraro, produtor significativo para a música eletrônica que circunscreve o Vaporwave, em suas várias entrevistas, reflete sobre seu trabalho e as motivações e interesses por trás de suas estruturas sonoras. Para Robert Grunenberg, em matéria para a Ssense²⁶, Ferraro explica que quando faz música, pensa em um CEO de uma enorme corporação, na paisagem dos *shopping centers*, supermercados e elevadores, e nas músicas projetadas para estes ambientes. Considerando que as pessoas se adaptam aos ambientes em que vivem, Ferraro vai até estas infraestruturas e reposiciona estas músicas.

Em uma entrevista para revista *The Fader*, o artista explica que sua inspiração vem de elementos contemporâneos, como anúncios do Google e *ringtones* dos celulares, e não tanto dos anos 80/90. A música em si foi pensada para ser escutada através de dispositivos eletrônicos como um *laptop* ou um celular, e os nomes vagos de suas músicas sendo um retrato deliberado dos *ringtones* que vêm embutidos no celular. É nesta entrevista que Ferraro se posiciona ao Vaporwave e aos processos identificatórios e descritivos totalizantes:

A ideia era para ser uma natureza morta. Eu realmente só queria ser uma impressão do mundo, gerando cores na minha própria cabeça. Não há criticismo embutido, por que se as pessoas querem criticar a sociedade, elas vão. Se eu tenho sucesso em fazer uma natureza morta, eles então podem puxar tudo que eles quiserem disso. (FERRARO in HOCKLEY-SMITH, 2011, s.p. tradução nossa²⁷)

Ferraro flexivelmente se desvencilha das amarras do Vaporwave, ainda que não vá contra qualquer outro tipo de caminho interpretativo que sua música possa tomar por terceiros. Sua produção artística é engatilhada por uma série de reflexões sobre as engrenagens do mundo contemporâneo, digitalizado e hiperacelerado, onde nos entretemos até a morte com nossas metamídias, e nos adaptamos à enxurrada de informação. Podemos perceber que é a arte de Ferraro

²⁶ GRUNENBERG, R. JAMES FERRARO AND MALL AESTHETICS:

A Conversation with the Electronic Musician Who Mirrors the Powers of Consumer Culture and Reveals a Crumbling Image of the American Dream. Sem data. Disponível em <<https://www.ssense.com/en-us/editorial/culture/james-ferraro-and-mall-aesthetics>> Acesso em 05 jun. 2019

²⁷ “The idea was for it to be a still life. I really just wanted it to be an impression of the world, generating colors in my own mind. There’s no real criticism that’s embedded, because if people want to critique society, they will. If I’m successful in making a still life, then they can pull what they want from it.” In: Interview: James Ferraro. Entrevistador: Sam Hockley-Smith. *The Fader*, online, dezembro 2011. Disponível em <<http://www.thefader.com/2011/12/14/interview-james-ferraro>> Acesso em 22 mai. de 2018.

que segue uma linha reflexiva associada ao Vaporwave, e sendo o músico taxado de influenciador no desenvolvimento do gênero, o mesmo traria algumas marcas do trabalho de Ferraro. Na revista *Spin*, o artista, introduzido numa matéria de 2016 como “Deus do Vaporwave”, acaba por dar uma versão sobre seu envolvimento com o surgimento do gênero.

A coisa do vaporwave para mim sempre foi bem esquisito, mas empolgante. Desde o dia um, é a interpretação do meu trabalho por alguém. Uma gravação que eu fiz criou alguma micro-tendência na música, um jornalista pegou carona e etiquetou, e então eu sou tipo o avô desta nova coisa e eu nem sei do que eles estão falando. (FERRARO *in* SPIN, 2016)²⁸

O artista aponta que um universo interpretativo foi aberto a partir de algumas observações sobre alguns de seus trabalhos, feitas por alguns jornalistas que conceitualmente versavam sobre Vaporwave, e que “umas coisas estéticas que eu estava fazendo naquele momento foram chupadas para aquilo”²⁹ (FERRARO *in* SPIN, 2016). Os desdobramentos do Vaporwave constituem um vasto universo variável, e adiante veremos mais afundo raízes e influências que se relacionam. Por enquanto é necessário perceber a literatura e as formas interpretativas que se até então se desenvolveram sobre o Vaporwave. Continuamente matérias, artigos, e debates em diversas línguas corroboram para a difusão e compreensão do gênero, mas isso não impede de se abordar tais imagens como fone histórica. De fato, se faz necessário mapear algumas formas de interpretação do Vaporwave, que majoritariamente são pelo viés da música, da produção sonora, do circuito de consumo como artefato assinado por um artista que se compreende músico e explora linguagens visuais ligadas a música.

²⁸ “The vaporwave thing to me has always been pretty weird but exciting. Since day one, it’s been someone else’s interpretation of my work. A record I’d made created some new micro-trend in music, a journalist hopped onto it and labeled it, and then I’m like the grandfather of this new thing and I don’t even know what they’re talking about.” FERRARO *In*: A Conversation with James Ferraro, *Critical Futurist*. Entrevistadora: Anna Gaca. SPIN, Online, Agosto de 2016. Disponível em: <<https://www.spin.com/2016/08/james-ferraro-human-story-3-interview/>> Acesso 02 mai de 2019

²⁹ A few aesthetic things I had going on at the time were sucked into that.”

1.3 Etiquetas Sonoras

A vertiginosa ascensão do digital na sociedade contemporânea marca o semblante do início do século XXI, principalmente pelas relações entre ser humano e o universo virtual proposto pela internet. Tal ampla rede comunicante, expressão e fonte de criação da realidade, na qual navegamos por interfaces digitais, é um tecido cujas tramas são tão refinadas e sobrepostas umas às outras que discutir como e o que fazemos nesta Rede se torna desafiante. As ramificações são mais extensas que seus pontos de bifurcação, e excluem planos cartesianos para seguir em direções nem verticais nem horizontais, mas enredadas.

Mergulhamos em dados que podemos acessar por *links* e páginas, indo e voltando, abraçando o máximo de abas que a interface possibilita. A ideia de superfície, enfim, fica mais atrelada à formatação do exterior que nos toca: só por que estamos imersos não quer dizer que o que nos toca é superfície. Segundo Montaña (2015), barras de navegação, de procura, denotam que estes dados habitáveis são espaços de passagem, que emoldurados, suas portas de acesso são feitas por *links*. A rede aqui então é entendida como sinônimo de *web*, ou ainda entendida como *web 2.0*, a interface gráfica que emoldura o emaranhado de dados de forma a viabilizar o acesso e a integração do usuário aos softwares e as possibilidades gerais.

O termo (*web 2.0*) se refere a uma segunda geração da *web* e leva o 2.0 como referência ao tipo de notação em informática, como nas versões de softwares. A denominação foi popularizada pela O'Reilly Media e pela MediaLive International numa série de conferências que teve início em outubro de 2004. (MONTAÑO, 2015, p. 83)

Entretanto, quais são os mecanismos principais acionados nesta interação com a *web*, ou com o próprio dispositivo computacional que estamos lidando? Essa moldura fatalmente se refere à visualidade, que delimita o conjunto de símbolos que guiam o toque corporal com o dispositivo, teclado, mouse, tela sensível. A letra, a palavra, o texto, assim como os símbolos de acionamento de outras mídias, como os *players* de tocadores de fita, são remidiados (MANOVICH, 2001), transportados seus ícones e significados para a dinâmica digital. Dessa forma, a identificação ocorre por figuras e sinais gráficos. Estes últimos compõem os mais diferentes

alfabetos e signos gráficos, como *, %, \$, @, e além, suas próprias representações em diferentes fontes, estilos e aspectos principais, em todos tamanhos e escalas possíveis.

Neste leque de opções, o navegar informático resvala em diferentes estratégias de apresentação e associação, embora seja percebido a permanência do texto como síntese de uma cadeia de ideias que se expressam pelo coletivo de imagens. O texto, o nome: a designação ainda se apresenta como chave de entendimento, tornando fundamental tracejar possíveis conexões. Desta forma, o *tag*, a etiqueta, se torna um recurso básico para a experiência informática e respiração destas imagens no ambiente virtual.

Como a origem e as principais abordagens do gênero são ligadas à música, o Vaporwave se fragmenta em diversos subgêneros de acordo com as pequenas variações sonoras. Várias taxonomias e árvores genealógicas foram esboçadas voluntariamente, compilados didáticos comprimidos em imagens e divulgados no Reddit, 4Chan, e outras redes sociais, num processo coletivo de categorização. O projeto *Nu Guide* se propõe a listar obras significativas da constelação de produções associadas ao Vaporwave, contando com textos explicativos e detalhes de leitura do catálogo.³⁰

Vaporwave Ultra Guide, que compreende álbuns produzidos entre 2010/2014, é um catálogo geral concentrado em uma única imagem *JPG*, de dimensões 3745 X 4500, possibilitando ser repassado em redes sociais, postado, enviado, e acessado facilmente através de navegadores. Neste primeiro catálogo, temos as seguintes subdivisões: *ProtoVapor*, *Vektroid*, *Classic Style*, *Hypnagogic*, *Future Funk*, *Vaportrap/Vaporhop*. Em 2016, o *Nu Guide* atualiza este catálogo com os subgêneros *Hardvapour* e *Parodies*, com álbuns de 2014-2016.

O projeto *Nu Guide* tem outro site como desdobramento: o *Lucid Archive* é um site que organiza os álbuns de *Vaporwave* através de vários guias interativos, alternando critérios e nomeações, assim como ordens e conexões. É uma biblioteca que percorremos alterando seus critérios de apresentação, entre gênero, subgênero, artista, álbum, ano e selo de lançamento. Com diversas informações distribuídas e organizadas, começa um processo de sedimentação conceitual das produções que fogem de categorizações e especificações.

³⁰ Site *Nu Guide*. Disponível em <<https://nuvaporwave.neocities.org/about.html>> Acesso 03 jun. de 2019.

Mas estas nomeações populares e anônimas derivam de interpretações de outras obras, dos produtores de música que acabam sendo identificados como *Vapor*. O *Future funk*, segundo a lógica organizacional do *Lucid Archive*, é um gênero em si, paralelo ao Vaporwave, embora não tenha subdivisões e derivações. Em primeira instância, obras que posteriormente seriam associadas ao nome Vaporwave surgiram como uma piada *underground* entre 2010 e 2012, subversão da lógica de música e de arte que respira de acordo com a lógica do lucro e do capital. Aparentemente buscava-se, através do ridículo e do tosco, provocar uma inquietação, uma sensação de estranhamento³¹ perante uma extravagância retrofuturista açucarada e rosa. Isso é uma interpretação proposta pelo *Nu Guide* para o início do Vaporwave, sendo que após 2012, a questão estética assume não tanto uma crítica, mas sim um aspecto de culto, de reflexão, mas não de ojeriza quanto à vida consumista capitalista.

O meio jornalístico de crítica e comentário musical e de cultura online também contribui para sedimentação destas nomenclaturas. Seguindo tanto Simon Chandler e Grafton Tanner, podemos apontar diversos gêneros correlacionados ao Vaporwave. Chandler, com suas diversas matérias no site da Bancamp sobre o gênero, aponta diversos desdobramentos do gênero, alguns que coincidem com o catálogo do *Lucid Archive*.

Apontaremos aqui brevemente os subgêneros percebidos por Chandler: *Eccojams* (Daniel Lopatin, *Vektroid*, *Mediagate*); *Utopian Virtual Experience* (*Virtual Utopia experience*, *Googleplex Bionetwork*); *Mallsoft* (*Vacant Places*, *Yes! Were open*); *Future Funk* (*Bl00dwave*, *Distance Home odyssey*); *Hypnagogic pop* (*f i n d s e r e n e*), *Vapormeme* (*ETHERNET CITY*), *Post-Internet* (*Computer Death*, *A Hert Full of Love*); *Late-nite Lo-fi* (*Luxury Elite*); *Vaportrap* (*Blank Banshee*); *Broken Transmission* (*Fugi Grid*, *Teleghosts*); *Vapornoise* (*Virtual Paradise*); *Hard Vapour* (*Vaporwave is Dead*, *Welcome to Pryyat*).

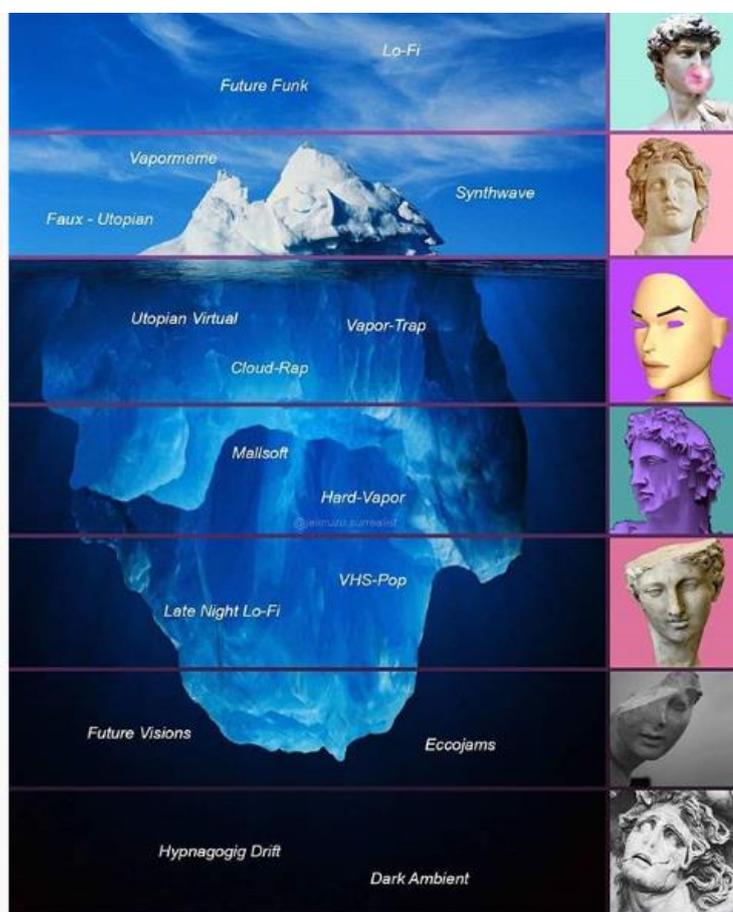
Devemos lembrar que estas subdivisões têm como referência os mecanismos do universo musical: álbuns, selos, canais midiáticos, elementos constituintes dos microcosmos sonoros. Cada subgênero tem seus artistas pioneiros, obras de referência, e tendências conceituais e de estratégia estética. Por exemplo, o subgênero *Mallsoft* é característico por sua textura sonora abafada, como que

³¹ “Uncanny” é um termo muito presente no livro de Grafton Tanner, definindo tanto o aspecto que se apresenta o Vaporwave como sua recepção na internet.

ressoando em um shopping Center recheado de conversas indiscerníveis e passos distantes. As capas dos álbuns então trazem imagens que fazem referência a compras, consumo e seus ambientes tradicionais no capitalismo, como mercados e *shopping centers*.

Mas por mais que haja subdivisões de gêneros musicais, estes próprios estão traduzidos para imagens, elas servindo ao processo mais complexo de edificação identitária que não é restrito somente ao som, mas envolve difusão d imagens, postagens em redes sociais, veículos rápidos de informações.

Figura 5: Imagem com subdivisões do Vaporwave



Fonte: Screenshot de postagem do Instagram.³²

Nesta postagem mais recente, vemos outros subgêneros apontados, como *VHS Pop*, *Future Visions*, *Hypnagogic Drift*, *Dark Ambient*. Vaporwave tornou-se um

³² Imagem do Instagram. Postagem do perfil Vaporfuncky. 30 jul. de 2019. Disponível em <<https://www.instagram.com/p/BOjyleegYT0/>> Acesso em 30 jul. de 2019

grande guarda-chuva, ou um novo foco de um fungo, com seus micélios ramificados. É necessário perceber esses desdobramentos no campo musical, reconhecendo que há variações e diferentes formas que são associadas quando tocamos o nome Vaporwave para compreendermos suas imagens.

Há outros desdobramentos do nome Vaporwave, mas não enquadrados no circuito musical, e sim em cantos da internet e da cultura metamidiática interligada globalmente. Vídeos no Youtube como *Simpsonwave*, *Mariowave*, e até *Chaveswave*, se apropriam jocosamente de desenhos animados e os colocam sob a atmosfera rosa, revertendo então brincadeiras que colocam personagens populares como que escutando Vaporwave. Imagens desses elementos da cultura popular são nostálgicos, apelativos afetivamente, e se encontram repaginados sob os signos do Vaporwave. Mas são nomenclaturas mais jocosas que propriamente algum subgênero musical. Músicas do estilo Vaporwave são acompanhadas de trechos de vídeos de sua respectiva referência cultural.

Por este ângulo, vemos a estética Vaporwave como mais um reflexo da cultura de *memes*: trocas de informações intelectuais através de imagens populares acompanhadas de pequenos trechos textuais. Correspondem à flexibilidade de criação e difusão de imagens, e das próprias mecânicas das mídias sociais, que atualizando continuamente um tópico, empurram o passado verticalmente para baixo. O *meme* aqui é compreendido como uma imagem de reconhecimento geral, que veicula mensagens textuais curtas, compondo um arranjo comunicacional de impacto imediato.

Segundo o conceito original de Richard Dawkins nos anos 70, o *meme* é uma partícula cultural que se propaga pela sua cópia, mediante sua potência de ser lembrada e que, similar a mecânica do gene, perpassada coletivamente entre gerações. O *meme* sobrevive através de sua replicação, que o faz entrar em um jogo humano de imitações seletivas (BLACKMORE, 1999, p. 29). Determinadas unidades culturais são replicadas socialmente, como a melodia do “parabéns para você”, aprendidas por imitação do ambiente, e estruturando uma sintonia coletiva de um gesto.

Contudo, o termo *meme* se popularizou no linguajar popular vinculado a cultura online, se referindo a imagens jocosas que rapidamente veiculavam uma frase com uma imagem reconhecida, assim dando um tom para o entendimento da mensagem. O vaporwave se aproxima do *meme* quando percebemos a mesma

técnica de apropriação e alteração de outros materiais. No *meme*, o *frame* de um filme, com uma expressão icônica de um ator famoso, é a extração de um pedaço de material, remediação de linguagens, com uma mensagem textual curta “adesivada” em sua superfície.

Figura 6: Frame do clipe M A D R U G A W A V E



Fonte: Printscreen do Youtube³³

O que se percebe então é que, pelo viés sonoro, temos uma comprida lista de desdobramentos do Vaporwave, sendo que, pelo viés da imagem, as mesmas distinções não se aplicam. As imagens Vaporwave trabalham segundo a lógica da experimentação visual, criação de imagens e GIF's, inspiradas pelas músicas, mas que são postas em mídias sociais com mecanismos de difusão de outra ordem. Esta nova ordem é a da *New Media*, uma metamídia que é construída por blocos de informação, articulados em diferentes formas de geração, modificação e visualização. As imagens são postadas por perfis em mídias sociais como Reddit, Instagram, Facebook, Tumbr, Twitter, etiquetadas com *hashtags*, as formas de conexão de arquivos na *web*, e de indexação de conteúdos. Isso se deve por que a *web* e a navegação é baseada em *buscabilidade* e *encontrabilidade* (MANOVICH, 2008, p119) de conteúdos, que são possibilitados por algoritmos que identificam

³³ MADRUGA WAVE. Canal Bomberpooper, 2017. (02 min 05 seg)

Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=QAEfimSVJbo> > Acesso 08 de jan. de 2018

uma palavra em um texto global, ao invés de identificarem visualidades em um enxame de imagens.

Tais mídias sociais operam sob os mesmos comandos de interação virtual, curtidas, comentários e compartilhamentos, de formas diferentes, cada site com uma história e um público que movimentará estas redes. Nelas, perfis que simulam presenças manifestam-se usando recursos midiáticos digitais: a produção de imagem vem seguida de uma nomeação ou identificação superficial como etapa no ingresso desta imagem na rede. Com o *hashtag*, a imagem se relaciona à nichos virtuais específicos, se faz presente em aglomerados desterritorializados de interesses em comum, numa busca de ampliação de seu alcance de visualização.

Sendo assim, a mecânica do compartilhamento e indexação da imagem pelo *hashtag* estimula a pluralidade de nomes, pois quanto mais conexões, maior ressonância a postagem tem. *#Vaporwave* em alguma mídia social como *Instagram* ou *Twitter* fica próximo a outras *hashtags*, como *#Retrowave*, *#Aesthetics*, e *#Nostalgia*, outros segmentos e identificações que aproximam aspectos constituintes desta malha de relações simbólicas. Segundo Salazar, o *hashtag* remonta aos anos 1960, quando o signo foi concebido na indústria tefonica pelos engenheiros Howard Eby e Lauren Asplund, do *Bell Labs*. Posteriormente seria incorporado à informática, pois responde às necessidades de filtragem de conteúdo da internet, contribuindo para uma fortuita navegação da internet. O símbolo constituiria um importante componente para o ambiente virtual e a interação com bancos de dados em mídias sociais, junto às funções de subscrever, seguir, mutar, bloquear. Para Salazar, os *hashtags* proporcionam uma plataforma para debater eventos, mas “tornam-se eventos eles mesmos” (SALAZAR, 2019, p. 30).

O encadeamento de palavras-chave forma associações a outros aspectos que gravitam ao redor do Vaporwave, ou que o Vaporwave gravita ao redor de. Tal jogo léxico é de praxe de redes sociais e sites, e da própria indexação sistemática natural da concepção de realidade humana. Após reconhecer a existência de diversas variações de nomes designados às sonoridades Vaporwave, abdicamos destes nomes por justamente estarem calcados à música. Quando se refere à imagem, a palavra Vaporwave é evocada acima de outras terminologias, que sendo designações musicais, não fazem sentido quando aplicadas à visualidade pura.

Os fluxos e trocas entre manifestações imagéticas se mostram capilares, articulando imagem, som e texto em jogos descritivos e interpretativos de algo que

acontece virtualmente. Como etapa da aproximação do Vaporwave pela sua visualidade, é preciso perceber os mecanismos das redes e plataformas por onde elas estão sendo mediadas, assim como outros nomes correlatos que compõem esta cultura online. Por enquanto, ainda é necessário esboçar algumas etapas de desenvolvimento do Vaporwave como tal, um gênero estético audiovisual relacionado a outros segmentos estéticos.

1. 4 Raízes Fugazes

O que o Vaporwave carrega como base estética é uma colagem de diferentes referências, mas não apresenta inovação radical: a sonoridade tão característica e arrastada pode ser encontrada no álbum *Digital Dance* da banda alemã *Software* de 1988³⁴, e a nostalgia associada ao gênero já pode ser visto preconizado por Madonna em 2005, com o videoclipe da música “Hang up”, em que a diva pop recupera elementos da cultura pop dos anos 80³⁵. A estética VHS saturada e rosa, característica do Vaporwave, também é explorada por Snoop Dog no clipe “Sensual Seduction”, ainda em 2007³⁶.

Estes videoclipes são empreendimentos da indústria da música, com personagens célebres da música pop, explorando um estilo *retro* (REYNOLDS, 2011). Podemos observar essa onda que visa uma retrospectiva no horizonte ecoar não só na música, mas no cinema, publicidade e na moda num geral, com filmes dos anos 80 como *Star Wars* sendo revisitados, e séries televisivas como *Mad Man*, estreando em 2007 e alcançando ressonância global nos próximos dez anos, e *Stranger Things*, inspirado nos anos 80 e em demais obras e filmes da época, como que um retorno seletivo a um passado recente.

³⁴ [Full Album] Software - Digital-Dance LP (Innovative Communication, 1988). Canal no obi, no insert. 2016. 47:21 min. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SnSr6Svxb1M&t=919s>> Acesso em 02 set. 2017

³⁵ Madonna - Hung Up (Official Music Video). Canal Madonna. 2009. 5:26 min. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=EDwb9jOVRtU>> Acesso em: 02 set. 2017

³⁶ Snoop Dogg - Sensual Seduction (Official Music Video). Canal ScoopDoggTV. 2009. 4:03 min. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Y1PVmANeyAg>> Acesso em 02 set. 2017

Vaporwave por sua vez, têm sua distinção na sua forma de criação e presença virtual, mais ligada à cultura da internet do que propriamente à indústria da música. Ele corresponde a uma efervescência mediada pela internet, ligado a uma certa descartabilidade dos objetos audiovisuais, na apropriação e difusão frenética, nos fluxos criativos específicos possibilitados pela rede. As cores rosa e azul, os motivos tropicais, e a sonoridade das músicas são deliberadamente espelhadas do seriado *Miami Vice*, do filme *Scarface*, ou do jogo *Grand Theft Auto Vice City*, que faz alusão a este mesmo universo imagético americano de Miami.

Entretanto, para primeiras etapas de aproximação do Vaporwave, é necessário perceber sua origem em 2010, no campo da música eletrônica, e seu forte vínculo estético e conceitual ligado a outras microtendências nascidas no ambiente virtual: *Seapunk*, *Retrowave*, *Synthwave*, e *Hypnagogic Pop*. *Synthwave* e *Retrowave* são nomes que se confundem, mas que denotam a mesma inspiração nas trilhas sonoras de videogames da época, como as compostas por Rob Hubbard, e de filmes dos anos 80, como de John Carpenter, que explorava a emergência dos sintetizadores. O que na década de 80 era caracterizado como *Synth Pop*, com artistas como Jean Michel-Arre e Brian Eno, e popularizado por Depeche Mode e Madonna, foi repaginado e ressignificado com artistas como Minitel Rose, Daft Punk e Anoraak nos anos 2000, impactando uma nova geração da música eletrônica e sendo então chamado de *Synthwave*, *Retrowave*, *Futuresynth*, *Outrun*, entre outros nomes. Em 2011, o filme *Driver*, com trilha sonora de Kavinsky, corrobora para sedimentar as propostas visuais que permearam as produções de música eletrônica neste segmento.

Figura 7: Capa do álbum do álbum French Machine, de Minitel Rose



Fonte: Acervo digital³⁷

Junto ao som eletrônico acelerado, cores neon e maquinários futuristas formam a iconografia dos álbuns e imagens relacionadas ao gênero, comprimindo visualmente futuros imaginados no passado, esboços fantasiosos de uma dimensão ainda não alcançada. As cores azul e rosa são predominantes, como se luzes neon iluminassem as arquiteturas tecnológicas, que vemos fugazmente de dentro de um carro que percorre uma dimensão paralela. Inspirado deliberadamente em filmes dos anos 80, por consequência carrega as marcas das tecnologias da época nos produtos imagéticos. Temos então uma origem nas explorações técnicas sonoras, com avanços em sintetizadores, e seus empregos em trilhas de filmes e produções músicas eletrônicas de vanguarda. Posteriormente, essa sonoridade entra no meio pop, e no novo milênio, deságua em uma nova cultura virtual. Outro gênero que respinga na estética Vaporwave é o chamado *Seapunk*. Relacionado ao vestuário e à moda, o nome *Seapunk* cruza o imaginário do *Synthwave* com uma Atlântida cartunesca, com sereias punks escutando um pop sintetizado. Através de motivos

³⁷ Minitel Rose – French Machine. Album. Selo Futur. França, 2008. Disponível em: Disponível em: <<https://www.discogs.com/Minitel-Rose-The-French-Machine/release/1356648>> Acesso 02 mai. de 2019

aquáticos envolvidos por uma aura *hipster*³⁸ psicodélica e extravagância fashion, o estilo imagético ecoou em clipes pop entre 2010 e 2012, *Synthwave* em uma de suas variações mais coloridas e caóticas, incorporando estátuas neoclássicas (já encontradas no pós-modernismo), formas geométricas coloridas, golfinhos e paisagens aquáticas.

Figura 8:Frame do vídeo *Seapunk*



Fonte:Screenshot do Youtube³⁹

Segundo Burton (2016), o termo foi criado por uma postagem de Twitter em 2011, pelo perfil @LILINTERNET, que relatava um sonho com uma “*jaqueta de couro Seapunk*” (BURTON, 2016, p. 84). Dessa origem espontânea, a palavra foi associada a uma subcultura virtual, uma moda que se expressasse em vestimentas e cortes de cabelo, uma postura extravagante inspirada em motivos aquáticos. Aparentemente:

³⁸ *Hipster* é um termo que atualmente é usado para designar uma tendência fashion e de consumo do cidadão urbanóide ocidental contemporâneo. *Hipster* já esteve ligado à contracultura vanguardista pelos anos 1950, e atualmente é usado genericamente para designar a cultura “indie”, miscelânea desconjuntada de referências nostálgicas, que em seu conjunto são vazias de originalidade. (MALY&VARYS, 2015)

³⁹ ▲seapunk ▲ Yarinka Colucci - The Rolling Dolphins ▲seapunk ▲. Canal yarinka collucci. (04 min 07 seg) Postagem de 2013. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=jLZO02OyVxo>> Acesso 11 jun. de 2018

Enquanto a Atlantis de Platão funciona como um decalque da grandeza de Atenas, a cidade “perdida” tomou uma aura de mistério e encanto na recente mídia popular. Ao invés de um império faminto de poder destruído pelo destino, Atlantis se transformou numa representação de grandeza perdida, uma utopia enterrada fora do nosso alcance. (BURTON, 2016, p.82, tradução nossa⁴⁰)

Em 2012, o nome *Seapunk* se popularizou através de artistas pop, como pelo clipe Atlantis, de Azelia Banks, e através de uma performance de Rihanna no programa televisivo americano *Saturday Night Live*. Naturalmente, os clipes estão utilizando de um recurso clássico para a performance e audiência de música: sincronizar imagens junto a performances musicais é um recurso que é empreendido desde os anos 60 com os *liquid light shows*, e posteriormente com o universo performático do VJ, o *videojockey* que propõem relações mais sinestésicas e um real flerte audiovisual indissociável (ALMEN, 2011).

Figura 9: Frame do videoclipe Atlantis, de Azelia Banks, 2012



Fonte: Screenshot do Youtube⁴¹

⁴⁰ “While Plato’s Atlantis functions mostly as a foil to Athens’s greatness, the “lost” city has taken on an aura of mystery and allure in recent popular media. Instead of a power-hungry empire destroyed by fate, Atlantis has come to represent greatness lost, a utopia buried just out of reach.”

⁴¹ ATLANTIS - AZELIA BANKS (**OFFICIAL VIDEO**). Canal Azelia Banks. Postado em 2012. (02 min e 07 seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yj-xBpQ0C1Q>> Acesso em 06 dez. 2018

Seapunk não consiste em si como um gênero musical, pois de certa forma está atrelado à música Pop; contudo, as colunas gregas, bustos, golfinhos, formas geométricas digitais e água são motivos visuais que identificam o *Seapunk* e que se encontram também no Vaporwave. Por sua vez, alguns elementos que são mais característicos do Vapor, como *glitches*, textura de VHS, não são encontrados no que se entende como *Seapunk*. Segundo comentário da própria Azelia Banks, a origem do *Seapunk* “não é real” (BURTON, 2016, p 84), e não é uma tendência similar ao Vaporwave, que morre logo ao atingir a popularidade, justamente por seu charme e valor é em virtude de ser algo desconhecido e não popular. Quando grandes artistas pop tomam a estética emprestado, a marca da subversão é quebrada por não ser mais “contra-corrente”.



Figura 10: Frame da performance Diamonds, de Rihanna, 2012

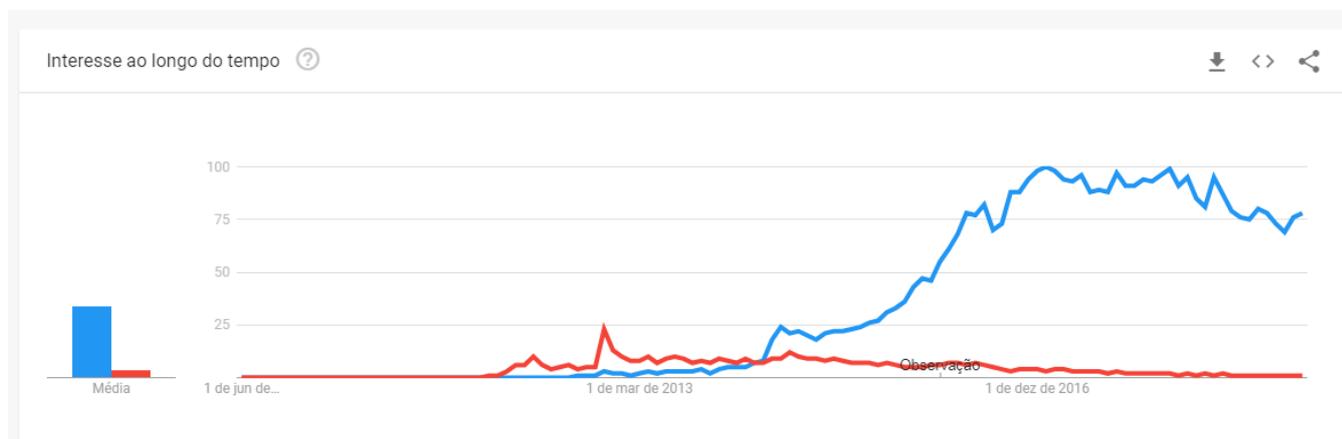
Fonte: *Screenshot* do Youtube⁴²

Em 2012, o New York Times apresentou o *Seapunk* como uma moda passageira, como mais uma tendência da internet com tempo de vida curto. Uma forma de identificação visual de uma tribo contemporânea, tribo esta que busca chocar por um visual caótico. Acompanhando o resultado de um pesquisa feita

⁴² Rihanna - Diamonds (Live on SNL). Canal Rihanna. Postagem de 2012. (04 min e 07 seg). [Rihanna - Diamonds \(Live on SNL\)](#)

Figura 11: Google Trends

através do Google Trends⁴³, de fato o *Seapunk* e o Vaporwave têm crescimentos diametralmente diferentes:



Fonte: Screenshot do resultado da pesquisa

Neste registro de popularidade entre Vaporwave (em azul) e *Seapunk* (em vermelho) na *web* desde 2009, *Seapunk* desponta inicialmente, mas é ultrapassado pelo Vaporwave por volta de 2014. Um dos gêneros é um estilo imagético inflado por performances passageiras de artistas pop, outro é uma bizarrice híbrida entre *Seapunk*, *Synthwave* desacelerados e coloridos, mas ambos são microculturas, tendências, estilos imagéticos oriundos de comunidades virtuais. Em uma pesquisa do curso de Design, Lucas Lagos aponta aspectos da apresentação estética do *Seapunk*, e toca em similaridades com o Vaporwave, confirmando suas proximidades, e denunciado traços destes estilos virtuais.

O *Seapunk* tem no passado a sua grande fonte de criação, mas a energia, a juventude e o frescor de sua mistura irônica, resultam em um movimento retrofuturista. Essa celebração das perspectivas da tecnologia nas últimas décadas do século XX está sintonizada com os ideais do *Synthwave*, um estilo musical e artístico que celebra os anos 80, mas longe das referências aquáticas. (LAGOS, 2018, p 18)

O *Seapunk* é uma efervescência estética que aparentemente foi engolida pelo Vaporwave. Surgiu de fato como uma piada, um fenômeno visual espalhafatoso, que na medida em era incorporado pelo *mainstream* com Rihanna, simultaneamente alimentava o que viria a ser taxado de Vaporwave. O cruzamento da imagem

⁴³ Resultado da ferramenta Google Trends seguindo os seguintes filtros: Vaporwave e Seapunk como termos de pesquisa no globo entre 01 de jan. de 2009 e até julho de 2019.

Seapunk e a sonoridade desacelerada dos trechos das músicas é que definirá o *Vaporwave*. Um jogo de empréstimos que não subtraem, mas cada vez mais somam.

Uma apropriação de uma visualidade para acompanhar um estilo de música desacelerado e devagar, que também é emprestado de outros movimentos musicais. É necessário apontar que estratégias sonoras de desaceleração, reverberações e aproveitamento de sinais de televisão e rádio, como vinhetas e propagandas, que caracterizam as “subdivisões” *Broken Transmission* e *Mallsoft*, já eram exploradas em músicas do duo escocês *Boards of Canada* em 1998, assim como em bandas do selo britânico *Ghost Box*, como *The Advisory Circle* e *Belbury Poly*, entre outros.

Estas bandas estão associadas ao nome *Hauntology*, outro subgênero correlato, com músicas assombradas feitas de gravações fantasmagóricas das memórias fragmentadas de uma cultura britânica. Este nome assombrado está circunscrito em outro processo complexo intelectual dos anos 2000, conforme veremos mais adiante, envolvendo uma circularidade de ideias e influências intelectuais. Haworth & Born (2018) colocam lado a lado gêneros como *Hauntology*, *Hypnagogic Pop*, *Chillwave* e *Vaporwave*, observando que eles fazem parte de uma onda nostálgica, que voltam para texturas e elementos do passado para compor suas produções audiovisuais.

A procedência filosófica de um termo garantiu que *hauntology* nunca foi só um gênero musical para esses escritores e seu seguidores. Assim como articulando uma estilo particular de musica eletrônica, o conceito operou como um instrumento de crítica e diagnóstico afinado à análise do (então) presente. (BORN&HAWORTH, 2018, p. 626, tradução nossa)⁴⁴

Hauntology como gênero musical se ocuparia de uma sensibilidade coletiva ao passado britânico pós-guerra, com vinhetas de televisão dos anos 70/80, programas antigos, e referências a cultura popular. Essas vozes fantasmagóricas, que estão impregnadas do passado, são como que captadas por uma caixa espiritual que sonoriza estes sentimentos mortos. Na pluralidade que marca a

⁴⁴ “The philosophical provenance of the term ensured that *hauntology* was never ‘just’ a music genre for these writers and their followers. As well as articulating a particular style of electronic music, the concept operated as an instrument of critique and cultural diagnosis attuned to the analysis of the (then) present.”

generalização deste nome, duas perspectivas dialéticas são assumidas pela crítica musical mais aprofundada: a espectrologia, mais usual no Reino Unido, e a Hipnagogia, como outra perspectiva recorrente nos Estados Unidos.

Mas a palavra *Hauntology* aciona uma carga discursiva muito mais densa ao se referir a uma abordagem filosófica e um linguajar específico que liga Shakespeare, Marx, Derrida, e a própria contemporaneidade, como no terceiro capítulo será abordado. O termo é complicado de ser traduzido, pois está enquadrado em mecanismos lingüísticos simbólicos que estrutura a própria retórica de Derrida no seu livro *Os Espectros de Marx*, de 1992. Este termo ⁴⁵reverberará em diferentes âmbitos, e principalmente em escritos de Mark Fisher, escritor e teórico cultural britânico vinculado à revista *The Wire*, a que contribuiu diversas vezes. Em seus livros *Capitalist Realisms: Is there no alternative?*, (2009) e *Ghosts of My Life: Writings on depression, hauntology and lost futures* (2014), Fisher foi sensível às ideias de Derrida sobre a desconjuntura do tempo, a anulação dos futuros ideais imaginados, e a eterna assombração dos projetos de futuro que não vieram a se concretizar.

Quando Grafton Tanner lança, em 2016, o livro "*Babbling Corpse: commodification of ghosts*", pela editora *Zero Books*, fundada por Mark Fisher, sua abordagem do Vaporwave estava sendo alinhada segundo algumas nomeações e estratégias retóricas similares, como assombração, fantasmas, aparições, e repetições obsessivas. Neste caso, para lidar com o Vaporwave, Tanner lança mão da perspectiva fantasmagórica de Fisher e Derrida, e atrela um linguajar espectrológico a forma de perceber estas produções musicais (tanto Fisher quanto Tanner se voltam para a música), e concentrará uma das abordagens mais sólidas do Vaporwave como um sintoma cultural contemporâneo. Como o nome do livro já introduz, a espectrologia faz parte do arco de discussão de Tanner, e corrobora para consolidar o vínculo entre o termo ao aspecto da música eletrônica referenciada.

Com a efetivação do capitalismo global, a arte pós-modernista puxa de vários tempos e lugares para criar um pastiche que reflete a comidificação da cultura sem necessariamente criticá-la abertamente. Consumismo desenfreado permite artistas a

⁴⁵ *Hauntology* é um termo complexo e que por sua carga simbólica e possibilidades dialéticas é de difícil tradução. Contudo, para esta pesquisa, e conforme mais aprofundado no terceiro capítulo, traduzo *Hauntology* como Assombrologia a fim de flexibilizar o termo e evitar confusões com o *Hauntology* como gênero musical.

conscientemente misturar mídias para criar uma nova forma de apropriação artística que apaga tempo e espaço, um movimento que prefigura a espectrologia do século 21. (TANNER, 2015, p. 33, tradução nossa⁴⁶)

Segundo Simon Reynolds, o conceito de *Assombrologia* estava em alta nos anos 2000 na academia, sendo recorrente em conferências e seminários de história, política, memória, sociedade, e cultura. No mundo da arte, *Hauntology* também foi empregada para congregar trabalhos com arquivos, memórias e futuros perdidos, como veremos adiante. Há uma movimentação de ideias, de inspirações e recursos dialéticos que foram mais assimilados para posteriores aproximações do gênero. Para além da dimensão política, o teor do termo cunhado por Derrida estimulou e foi repassado para intensos debates acadêmicos de diversas áreas, e penetrou no dicionário terminológico de escritores, jornalistas, artistas e críticos.

Para Reynolds, a música em si tem uma natureza fantasmagórica, na qual gravações de tempos não mais existentes se sobrepõem e perduram independentes da vida do sujeito; e a própria fascinação sobrenatural da comunicação com os mortos através de ondas sonoras. Os experimentos musicais empreendidos pelo grupo *Boards of Canada* já exploravam tais atmosferas estéticas desde 1998 – com o lançamento do álbum *Music has a right to children* – mas é por volta de 2004 que o termo é usado por Reynolds para comentar o trabalho musical de artistas vinculados ao selo *Ghost Box*, cujo mote é a exploração sonora a partir de fragmentos etéreos em lembranças de mundos paralelos, a nomenclatura espectral fixou-se ao redor destes gêneros musicais subalternos.

Em artigos e resenhas de sites como *The Wire*, *Wired* e *Pitchfork* sobre produções musicais independentes e criativas que operavam numa dimensão de remixagem do passado, estes termos fantasmagóricos se tornaram assíduos, assinalando signos e motivos estéticos que refletissem esse estranhamento e subversão da dimensão temporal cotidiana. Grupos como *Boards of Canada* e *The Focus Group* exploravam semelhantes referências culturais de um passado próximo, mas retorcido e embaralhado como um sonho. Trechos de filmes, vinhetas de televisão e de rádio, músicas comerciais esquecidas, o arquivo imagético de

⁴⁶ “With the realization of global capitalism, postmodern art pulls from various times and places to create a pastiche that reflects the commodification of culture without necessarily critiquing it openly. Rampant consumerism allows artists to willful mix media to create a new form of artistic appropriation that erases times and space, a move that foreshadow the hauntology of the twenty-first century.”

gerações era reorganizado, sustentando signos⁴⁷ estéticos com suas propriedades intrínsecas e potencialidades poéticas de estímulo de sensações.

Como definição a estas produções audiovisuais que encadeavam elementos de uma memória coletiva (ao menos da cultura ocidental aos quais tais grupos e críticos citados compartilhavam), à Simon Reynolds apetecia o nome Assombrologia, pois para memórias de certa forma seriam assombrações, cujas aparições são os acessos que fazemos continuamente ao nosso arquivo mental para situar o presente: ocorrem em processos de interpretação fenomenológica da realidade. Aproximando-se destes processos, vemos que despontam estereótipos do passado que refletem a comodificação da cultura através do desenho geopolítico global histórico.

Outra terminologia para se referir ao gosto por estas músicas desaceleradas é o termo *Pop Hipnagógico*, na qual o açúcarado das músicas dançantes, *Soul*, *Funk*, *Pop* num geral, é subvertido para uma função distinta da primordial (de agradar a massa, de ser radiofônica, atingir lucros por difusão em espaços específicos), e se apresenta como uma levada devagar, sonolenta, hipnotizante. Do original *Hypnagogic Pop*, termo cunhado por David Keenan em 2009 para se referir a sonoridades que envolvem aspecto *Lo-fi* e nostalgia com tecnologias ultrapassadas, como o VHS e fitas cassete, que derivam de memórias infantis de quem vivenciou a passagem das últimas décadas do século XX para o XXI, e as vertiginosas alterações no cotidiano urbano pela tecnologia. Publicado por volta de 2009 na revista britânica *Wire*,⁴⁸

Keenan assinalava desde um número reduzido de grupos com um som nevoento e quase espacial que então estavam soando, mas cujo rótulo criado iria mais além e definia acena musical de quase uma década. E a tudo isso ele colocou o nome de Pop Hipnagógico, uma palavra referindo-se a alucinação que se produz na transição da vigília para o sono. Com essa metáfora, Keenan pretendia explicar que grande parte da música que é então produzido (e que ainda se segue produzindo) está baseada em um processo, quase psiquiátrico, em que os músicos de uma geração nascida nos anos

⁴⁷ Aqui palavras signo e símbolo não se referem às ferramentas conceituais da semiótica, e sim servem como recursos heurísticos para conceber as figuras que repetidamente se apresentam, concentrando funções de identificação de um estilo.

⁴⁸ A metéria em si da revista *Wired* não foi acessada, devido ao seu conteúdo ser exclusivo a assinantes.

oitenta haviam filtrado suas memórias musicais inconsciente em suas obras. (VERDÚ, 2011, s.p.).

Este Pop Hipnagógico engloba não só o *Vaporwave*, mas uma vasta gama de gêneros e subgêneros musicais eletrônicos experimentais, cujas influências e ramificações se turvam a ponto de não poder apontar quem influenciou em quem, o que delimita ser ou não de determinada categoria, como *Plunderphonics*, *Vaportrap*, *Future Funk*, *Chillout*, *Seapunk*, *Sinthwave*.

Tanto a evocação de espíritos, através de obras fantasmas que desconjuntaram o tempo, quanto o linguajar delirante da exaustão corporal e do limiar entre sono e realidade, permeiam esta pesquisa, na tentativa de associar suas cargas simbólicas à imagem. Se observarmos pelo ângulo da Assombrologia, vemos a anulação de futuros, e o obsessivo retorno de uma ideia que não se concretiza, de uma presença que não é presente. Por outro lado, podemos perceber as imagens Vaporwave como o delírio que ocorre à exaustão ou confusão mental por extremo estresse.

Hauntology e outros conceitos aproximados serão mais adiante esmiuçados, com o objetivo de conectar os diversos escritos e circuito de ideias que envolvem as possíveis interpretações conceituais sobre o Vaporwave. Por enquanto, foram feitas algumas aproximações e apontamentos sobre o terreno complexo que iremos adentrar, operando com materiais etéreos e dimensões fluídas que se derramam em formas imprevisíveis e inconsistentes. Através das aparições fantasmagóricas e delirantes, como os nomes dos gêneros musicais sugerem, iremos incorporar tais perspectivas sobre a imagem.

CAPÍTULO II

OS HORIZONTES VOLÁTEIS スンサ⁴⁹

*Tudo que disseram para gente foi:
acelerem até encontrar o Sonho Americano.
Peguem esse Cadillac branco e encontrem
o Sonho Americano. Fica na região de Las Vegas.*

Hunter S. Thompson

⁴⁹ Os Horizontes Voláteis. Texto traduzido para a fonte estilo Vaporwave através do site *Vaporwave Text Generator.com*

2 OS HORIONTES VOLÁTEIS

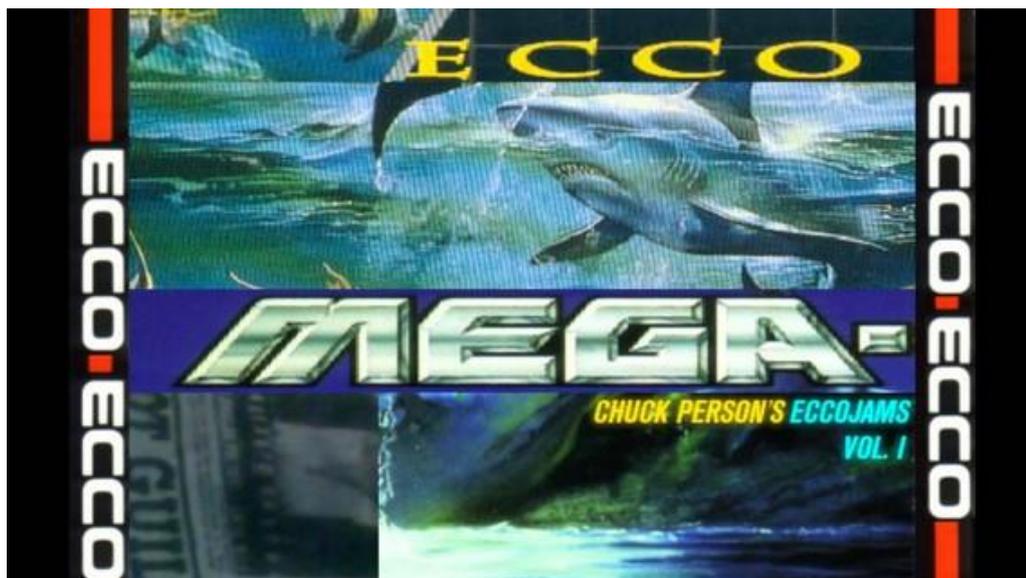
2.1 Mapeamentos Embaçados

O Vaporwave desde seu nome é ligado ao mundo informático. Por volta dos anos 80, o termo *vaporware* já era usado no linguajar corporativo para designar projetos embrionários de *softwares* que nunca chegavam a nascer de fato. Programas esboçados, engavetados, mas que também operavam em um outro sentido: de estratégia de marketing. Ann Winblad, vice-presidente da desenvolvedora de softwares *Open Systems*, em 1983 se dirigiu aos *softwares* anunciados e não levados a sua finalização como “*vaporwares*”, comparando a prática de anunciar tais produtos como “vender fumaça”⁵⁰. Tanto a aura de descartável quanto de falsidade estão empregadas no prefixo Vapor, e seus sentidos também se aplicam na troca do sufixo *Ware* por *Wave*.

De fato, a música e as imagens podem ser vistas como produtos, cujos conteúdos reciclados são envoltos em embalagens confusas, como que ainda em suas versões teste não oficiais. Os próprios caracteres orientais remontam uma situação de estranhamento, de desconhecimento de suas instruções interpretativas. Um produto ainda em estado de testes, com um ar provisório, de invólucro descompromissado. Assim se apresenta as primeiras referências ligadas ao gênero:

Figura 12: Capa do álbum Chuck Person's Eccojams Vol. 1, 2011.

⁵⁰SHEA, Tom. **Developers unveil “Vaporware”**: a new term describes products announced long before they are ready. Seção Software. In: InfoWorld. Revista digitalizada. 07 de maio de 1984. Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=ti4EAAAAMBAJ&pg=PA48&dq=vaporware&cd=1&redir_esc=y#v=onepage&q=vaporware&f=false Acesso em: 03 dez. 2018.



Fonte: Imagem do site *Lucid Archive*⁵¹

Um dos álbuns considerados pivô para o *Vaporwave* é o álbum *Chuck Persons' Eccojams*, de Daniel Lopatin (aka *Oneotrix point never*), lançado em 2010 pelo selo *The Curatorial Club*. O nome *eccojams* constitui em si uma nomeação própria de subgênero musical, designando o uso de sons abafados, desacelerados e com cortes abruptos. Em seu álbum, Lopatin põe em prática a destilação desacelerada da música pop, triturando-a com cortes abruptos e reverberações que seria a marca registrada do *Vaporwave*. Abusa de *reverbs* e colagens, com as vozes embromadas pela desaceleração digital, *glitches* sonoros, e a própria sugestão de degradação estética da imagem.

Quanto ao conceito de construção sonora, a apropriação é basilar, como a música A7 exemplifica: é basicamente o refrão da música *The Four Horseman*, da banda grega dos anos 60/70 *Aphrodite's Child*, desacelerada e mascarada por *reverbs* violentos. A última música do álbum, B7, brinca com a obra *Woman in Chains*, hit de 1989 da banda *Tears for Fears*: os refrões característicos da peça original ficam em vestígios distorcidos, uma revisita a uma música que invadiu a audiência ocidental dos anos 80/90.

Pela questão imagética, a colagem denuncia a apropriação e modulação de arquivos, com imagens recortadas e sobrepostas, enquadradas por um design de

⁵¹ Chuck Person. *Chuck Person's Eccojams Vol. 1*. Selo Curatorial Club. 2011. 55.58 min. Disponível em <<http://lucidarchive.com/#/a/111645BF>> Acessado em 19 jun de 2018.

embalagem de videogame. Um produto comercial deslocado de sua função aparente, ou cujo design está em estado “beta”⁵². Neste sentido, alguns dos principais elementos do Vaporwave já são inaugurados por Lopatin.

Já o álbum *Far side Virtual*, de 2011, lançado por James Ferraro, é também tratado como fundamental e ressonante para consolidação destes motivos e estratégias estéticas. Estão sincronizados em referências visuais, mas têm aspectos sonoros distintos: é cristalino e potente, vigoroso no impacto da batida da música e utilizando sons do cotidiano tecnológico de forma mais pontual dentro de um ritmo mais dançante.

Figura 13:Capa do álbum Far Side Virtual, de James Ferraro, 2011



Fonte: Imagem do site Lucid Archive⁵³

Pela capa do álbum, faz-se rasgos ilusórios na tela, escancarando a dimensão virtual, e a inexistência de sobreposições de camadas é mostrada. Profundidades e dimensões são terminantemente postas como representações que não necessitam fidelidade para com as leis físicas do mundo AFK (*Away from*

⁵² Termo que designa produto ainda em fase de testes.

⁵³ James Ferraro. *Far Side Virtual*. Selo Hippos in Tanks. 2011. 45:45 min. Disponível em : < <http://lucidarchive.com/#/a/436ED9D>> Acesso em 04 mai. de 2018.

Keyboards). Através do som, Ferraro se volta para seu próprio ambiente inescapavelmente capitalista e acelerado, com *ringtones* e alarmes de *softwares* lembrando incessantemente nossa condição subordinada à tecnologia que revolucionou o mundo.

Mas a estética do Vaporwave somente se condensa com o álbum *Floral Shoppe*, de Macintosh Plus. Surgindo final de 2011, a sonoridade desacelerada e os saxofones derretidos nas músicas transformaram-se em trilha básica de qualquer *playlist* de Vaporwave, e a capa do álbum, que com sua paisagem digital desolada e a cabeça de Hélio de Rhodes, atingiu um nível de difusão e assimilação que serviu de baliza para a massiva produção que iria desaguar.

Figura 14:Capa do álbum Floral Shoppe, de Macintosh Plus, 2011



Fonte: Imagem do site Lucid Archive⁵⁴

Sendo aclamado como pedra fundamental do gênero musical, o álbum é lançado ao mesmo tempo em que o Vaporwave se considera exaurido, talvez justamente por ter atingido popularidade:

⁵⁴ Macintosh Plus. Floral Shoppe. Selo Hippos in Tanks. 2011. 38:15. Disponível em: <<http://lucidarchive.com/#/a/1D081D50>> Acesso em 04 mai. de 2018.

2012 não foi apenas o ano que vaporwave estourou; Foi também o ano em que se exauriu: metamorfoseado, remarcado, seus praticantes seguiram em frente. Se qualquer lançamento único merece ser lembrado, no entanto, certamente é Floral Shoppe. Desde o início, destacou-se não só por seu engenhoso casamento do conceitual com o sensual, mas também pela sua realização da inseparabilidade entre os dois. Trabalhando com uma gama particularmente ampla de peças já existentes, de clássicos R & B, muzak brilhosa, até grooves macios de jazz. Floral Shoppe deslizou perfeitamente entre puro prazer pop e o enquadramento irônico desse prazer, a presença do artista em turnos quase imperceptível e dramaticamente posicionado. Este é o som de uma espécie de virtualidade sensível, o artista como simulacro, ambas a experiência e a problematização do pós-humano, um novo cibernético inconsciente. (PARKER, 2012, s.p. tradução nossa).⁵⁵

Ramona Andra Xavier, que assina Macintosh Plus assim como outros projetos (*Vektroid*, *New Dreams Ltd*, esc 不在), em 2012 retirou a face do rosto de Helios, em luto pela morte do Vaporwave, como sinaliza o site *Lucid Archive*.⁵⁶ Se colocarmos Floral Shoppe como referência para a estética Vaporwave num geral, podemos observar uma das mais basilares características da humanidade, a da mimese, criação a partir da observação de elementos externos e tentativa de imitação (ONIANS, 2007). A capa de Floral Shoppe tornou-se incônic, e entrou no circuito de alimentação de *memes*⁵⁷, como veremos mais adiante, corroborando para a difusão dos repertórios visuais e balizas estéticas para o Vaporwave.

Se posto assim, é possível associar o Vaporwave ao que Lev Manovich aponta sobre a cultura contemporânea dinâmica em que estamos, de que quando algo de novo surge em um coletivo, a tendência é de se criarem pequenas variações deste expoente, ao invés de algo diametralmente diferente. No caso do Vaporwave,

⁵⁵ “2012 wasn’t just the year vaporwave broke; it was also the year it exhausted itself: morphed, rebranded, its practitioners moved on. If any single release deserves to be remembered, though, it is surely *Floral Shoppe*. From the very beginning, it stood out not only for its artful marrying of the conceptual with the sensual, but also for its performance of the inseparability between the two. Working with a particularly wide range of readymades, from R&B classics through glossy muzak to smooth jazz grooves, *Floral Shoppe* slid seamlessly between pure pop pleasure and the ironic framing of that pleasure, the presence of the artist at turns barely noticeable and dramatically foregrounded. This is the sound of a kind of sensuous virtuality, the artist as simulacra, both the experience *and* problematization of the post-human, a new cyber-pop unconscious.” **James Parker**. Disponível em: <<https://www.tinymixtapes.com/features/2012-favorite-50-albums-of-2012?page=4>> Acesso em 12 out. de 2018

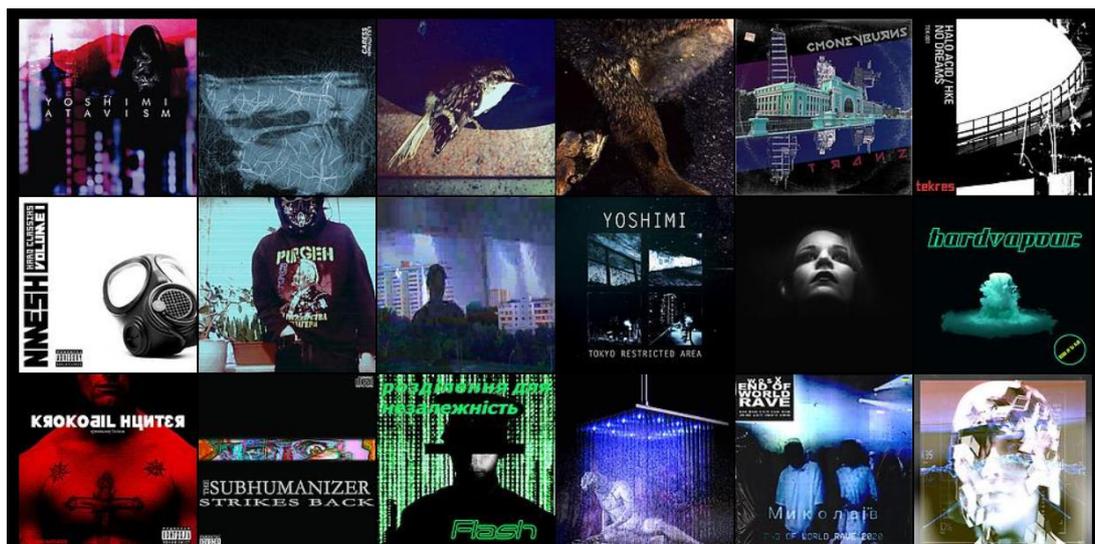
⁵⁷ Como veremos mais adiante, o *meme* é um conceito criado por Richard Dawkins nos anos 70 para descrever uma partícula cultural que se reproduz através de gerações (BLACKSTONE, 2001), mas a palavra foi incorporada no linguajar da internet para designar certas imagens de caráter jocoso e que se popularizam rapidamente em uma cultura.

o curioso é compreender um conjunto de imagens, que são do nosso passado, como motivos de espanto e atordoamento. Talvez o espanto seja justamente disparado pela aglomeração de figuras e formas, sinais diversos trazidos à tela de um dispositivo informático.

Após 2012, entretanto, o movimento não colapsou, mas se pulverizou em diversas outras nomenclaturas correlacionadas, segmentando-se em diversas combinações de timbres e figuras. Uma produção crescente de álbuns e imagens começaram a despontar, caindo no inevitável processo descritivo e de interpretação. Seguindo Chandler e seus textos sobre Vaporwave, sonoridades abafadas e ressoantes, emulando ambientes de compras seriam enquadrados como *Mallsoft* (식료품 groceries, VHS LOGOS). Já os que apresentam vinhetas antigas de televisão e gravações corrompidas (t e l e p a t h テレパシ), podem ser associados ao nome *Broken Transmission*. *Luxury Elite*, que constantemente aparece em *playlists* de Vaporwave, por sua vez, é enquadrado por Chandler como *Late-nite Lo-fi*, cujo compasso tranqüilo e textura macia evocam as horas especiais da madrugada, destinadas aos melancólicos.

Em poucos anos, o Vaporwave passou a denotar diversas sonoridades e nuances estéticas, indo até uma declarada exaustão do gênero, com propostas como de subgêneros chamados de *Hardvapour*, *Vapornoise*, e *Post-Vaporwave*, cujas sonoridades agressivas e as imagens escuras buscam romper e destruir com o que o Vaporwave conquistou.

Figura 15: Peça do catálogo do site Lucid Archive



Fonte: Screenshot do site *Lucid Archive*⁵⁸

O álbum *Vaporwave is Dead*, assinado por Sandtimer, martela alguns dos pregos do caixão do Vaporwave com sua música ruidosa e perturbadora; com a capa do seu álbum, banha de veneno a estátua neoclássica transformada em ícone do Vaporwave. Aqui temos um estágio mais recente do ciclo de vida deste gênero estético, que em constante desenvolvimento foi se fragmentando em nomes que se referem ao mundo da música. Aqui, as imagens estão subordinadas às peças musicais que elas acompanham, sendo o som a baliza para colocar em algum gênero ou outro, lembrando que muitos dos álbuns podem estar presentes em diferentes categorizações dependo do catálogo ou lista.

Por mais que o foco desta dissertação busque a visualidade, é indispensável repassar as diversas nomeações associadas à música, sua fonte inicial. Somente após reconhecer as ramificações capilares envolvidas, podemos então entender que a palavra Vaporwave extrapola conotações sonoras, e encadeia movimentos culturais complexos que transitam entre experimentações artísticas, de design, de modelagens e interações com *softwares*, assim como processos de identificação e relações afetivas.

⁵⁸ Disposição de capas de álbuns de no site *Lucid Archive*. Disponível em <<http://lucidarchive.com/#/a/>> Acesso em 30 jun. de 2019

2.2 Dimensões Variadas

A estrutura técnica contemporânea convida à troca de dados diversos, cargas semânticas através de textos, o exercício de capturas de luz e de sons, localizações e registros automáticos, no processo de alimentação do mundo que atravessa a metamídia digital. Na dilatação das potências técnicas, abre-se a possibilidade de expor tanto os mais singelos gestos quanto os mais ambiciosos projetos, expressos pelas ferramentas possíveis ou escolhidas. Como resultado, temos a enxurrada de imagens voláteis que marcam nossa contemporaneidade. As imagens que se enquadram sob o nome Vaporwave são mais um enxame de imagens que se movem de diferentes formas. E suas características imagéticas podem ser encontradas em imagens estáticas, em formatos digitais como *JPEG* ou *PNG*; em movimento cíclico, como o formato *GIF*; em arquivos de vídeo, como *MP4* e *AVI*, ou mesmo em videogames e campanhas publicitárias.

Há, portanto, dois pontos distintos e que se aproximam aqui nesta pesquisa: o da produção das imagens e materiais audiovisuais diversos; e o ponto do acesso e suspensão destes materiais, como que realimentando a internet, sua própria fonte. Em ambos os processos o *software* está infiltrado, impondo suas regras ao se limitar a questão da interface. Segundo Gianneti, as interfaces técnicas buscam a redução do tempo de ação-reação na comunicação humano-máquina, e suas engenharias e designs são projetadas para serem intuitivamente⁵⁹ manipuladas pelos usuários.

No caso do acesso, as interfaces são caixas de busca, menus deslizantes de imagens e *links* em sites, mediante conexão online. Através de listas de letras e ícones, convocamos diferentes páginas e conteúdos imagéticos e sonoros, e os controlamos, num balanço entre a competência do usuário e da performance da máquina. Na perspectiva da produção, temos *softwares* que podem ser usados offline, e que simulam as operações exercidas em outras mídias. O *software* remidia tanto o universo de contato e visualização destas produções, quanto estão em seu cerne de criação, e resultado da popularização e domesticação de determinadas competências técnicas para criação destes objetos.

⁵⁹ Intuição aqui flerta com a ideia de facilidade de uso, mas reconhece que há padrões de layouts que continuamente são mantidos, justamente por já serem reconhecidos (as setas de play que remetem ao DVD e VHS, por exemplo).

Aqui iremos perceber as diferentes dimensões que a imagem Vaporwave se manifesta, extrapolando as etiquetas sonoras, e fazendo parte do imaginário virtual formulado na *web* e possibilitado pelas Novas Mídias. Segundo Manovich, a *New Media* é “nova”, pois apresenta novas possibilidades constantemente, sendo o *software* peça central para experiência, criação, edição da mídia contemporânea. O autor defende que o *software* é peça central, pois aquele que interage com conteúdo “digital” está em contato com operações, protocolos e funcionamentos de *softwares* que foram elaborados coletivamente e continuamente atualizados.

Essas características técnicas implicam num novo ethos social em relação à comunicação, as trocas de conhecimentos e de relações afetivas. As novas tecnologias abrem um novo estatuto para a imagem, transformações radicais da ideia de representação e de relação com o real. Exercitam um olhar que convida à interação com sua própria imagem. Por mais que sejam imagens estáticas visualizadas em uma tela, elas ocorrem pelo acionamento do indivíduo, podendo elas ser trocadas, aumentadas, baixadas, editadas, impressas. Com o digital, a contemplação óptica da imagem (que não exclui o papel do visualizador na criação de sentidos) passa para a possibilidade de produção de imagens (FABRIS, 2009. p. 201), no sentido do próprio visualizador deter o acionamento destas imagens, assim como criar e contribuir com o arquivo digital.

Novamente, os arquivos imagéticos podem ser percebidos como processos (MONTAÑO, 2015), estando eles abertos a intervenções e controle de suas visualizações. Com os gestos de copiar e colar remidiados para a metamídia digital temos uma nova etapa para a cultura do Remix, cuja base é o copiar e colar (NAVAS, 2012, p. 65). O gesto de copiar assim tange o conceito de *sampling*, e é essencial para a conceituação do Remix como uma atividade global que hibridiza “amostras” do mundo, reciclando ideias através de diversas estratégias e técnicas ao longo da história. Segundo Navas, o conceito de *sampling* num contexto social se desenvolve a partir do ato de pegar pedaços de “um arquivo de representações de mundo” (NAVAS, 2012, p. 12).

Em um mundo saturado de imagens, no qual não existe motivo para se produzir mais matérias e obra novas (JAMESON, 1983), ressignificar o que já existe parece uma alternativa criativa e que rompe com ideias românticas de originalidade e autoria que marcam o período moderno. Na busca de remexer as camadas imaginárias suspensas na *web*, o Vaporwave (como a cultura do remix num geral)

revisita e recicla sentidos das saturações de dados que pululam a vida contemporânea. podemos tomar como exemplo o álbum *Plate Boundaries*, de Gabriel Machado, de Florianópolis, SC, que assina sob o pseudônimo Tectonic Waves,

Figura 16: Capa do álbum *Plate Boundaries*, de Tectonic Waves, 2016



Fonte: Screenshot do Youtube.⁶⁰

A sonoridade do álbum explora recortes e colagens de músicas desaceleradas, tingidas por sintetizadores e ritmos ressoantes, mesclando timbres de *soul* e *funk* americano a elementos orgânicos como flautas e violinos orientais, ao mesmo tempo em que traz o saxofone de Kenny G e até cantos coletados por Allan Lomax. As melodias e tonalidades carregam a nostalgia dos sons comerciais e radiofônicos dos anos 80 e 90, fazendo combinações inesperadas de trechos de filmes, desenhos animados e até videogames. Ruídos e chiados são posicionados em partes específicas para compor narrativas, como trocando de rádio, ou ouvindo os escombros de um templo em ruínas cujos fragmentos caem levemente um sobre os outros. Neste ponto, temos uma convergência de elementos auditivos que são

⁶⁰ tectonic wave - plate boundaries (2016). Canal Strange Brew, 2016. (18min 58 seg). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=-PTLHBdXnq0>> Acesso em 05 out. de 2018.

realocados de seus espaços originais para produzirem outras sonoridades e funções simbólicas. O que se sinaliza é a individualização deste processo de pesquisa e edição dos arquivos provenientes da internet.

Mas voltando para a visualidade da capa do álbum, é uma intervenção deliberada sobre uma amostra de um material imagético, que foi recortada de sua funcionalidade original, e redimensionada. Sob camadas de filtros, como se um *glitch* mal interpretasse os códigos imagéticos da fotografia, que originalmente foi tirada em meados de 2011, e que circulou mundialmente como representação da devastação que um tsunami trouxe ao Japão naquele ano.

Figura 17: Fotografia do monge budista Sokan Obara em oração



Fonte: Jion Susan. 2011.⁶¹

O que primordialmente era um registro da peregrinação do monge, numa foto sujeita a autoria do fotógrafo que disparou o clique da câmera, a função de fotografia documental foi remidiada para acompanhamento imagético de um álbum de música. Como capa de álbum a fotografia fica atrelada num jogo de simbolismos envolvendo as ondas do tsunami, as ondas do vapor, o frigidar titânico das placas tectônicas, das estruturas basilares que sustentam a superfície frágil em que transitamos e vivemos a mercê. A imagem jornalística aqui é motor para novas cadeias de significados, de processos de concepção e interpretação a partir de uma visualidade.

61 SUSAN, Jion. Disaster Relief for Japan: A Treasurer's report from Myozan. 2011. Disponível em: <archive.constantcontact.com/fs088/1103098301355/archive/1105093475564.html>. Acesso 12 nov. de 2017.

Estas maleabilidades das significações é o que instiga questionamentos sobre a fonte, seja ela material, documental, virtual. O que elas provocam de motivações e o que propõe de conexões são os relances de produtividade no olhar, no espanto perante o ordinário, uma busca por escancarar a substância radical do processo de significação. O que vemos são justamente as formas de manifestação da *New Media*, que traduzem cada vez mais a realidade para dados que podem ser copiados, alterados, transformados completamente, e reutilizados em outra situação.

Devido à dificuldade de permanência de vestígios dos processos criativos de conteúdos digitais, não podemos pressupor que os materiais visuais com aspecto de fita magnética tenham sido convertidos para formato digital. Mesmo que o este processo de digitalização de uma mídia ultrapassada possa ter sido empreendido em algum caso pelo artista, o processo de edição e operação sobre será ainda essencialmente digital, operando com softwares para atingir um produto final. Dessa forma, não diz respeito ao vaporwave remediação quando este bebe somente de arquivos virtuais e é modelado digitalmente. O processo efetivo de remediação ocorre em estágios anteriores à produção de imagem do Vaporwave, com tradução de fitas *VHS* para *DVD*, de fotografias antigas escaneadas, dos próprios métodos de colagem, gestos como copiar e colar.

O que ocorre dentro do que podemos conceber como de produção de materiais audiovisuais de Vaporwave é feito digitalmente e pode não ser remediação por um ponto de vista técnico. Já são arquivos numéricos, digitais, de uma metamídia. Todavia, se pensarmos no material televisivo, de comerciais e vinhetas antigas que se encontram em videocliques, de um ponto de vista de linguagem e função da imagem, sim, há uma remediação, uma conversão do meio televisivo para o meio computacional. Se pensarmos a fotografia de Jion como original de um meio jornalístico, há uma remediação, uma passagem para outro meio de difusão de informação.

Em uma postagem do Reddit, o perfil *shpparofFire* compartilha uma imagem por ele criada e relata brevemente seu processo criativo, baseado em aplicações de filtros de aplicativos sobre uma fotografia por ele tirada em uma viagem:

Figura 18: Imagem compartilhada em postagem



Fonte: Imagem retirada do Reddit⁶²

Os aspectos midiáticos ultrapassados, simulam ou remediam tecnologias como fitas feitas com *Video Home Recorders*, *videogames* e visualização *8 bits*, filmagens televisivas dos anos 80/90, com seus ruídos de processamento característicos, assim como *glitches* e distorções de dados digitais. Por sua vez, temos aqui dois desdobramentos: um das tecnologias e referências apropriadas, e outro de simulação destes efeitos digitalmente. Ambos os processos passam pela questão do *software*, mas apenas um deles é oriundo de uma mídia material traduzida para digital.

Quanto aos processos de criação e edição de imagem, temos uma remediação de funções de outras mídias, principalmente, as funções de *cut and paste*, “copiar e colar”, se encontram desde colagens de artistas de vanguarda do início do século XX, nas ilhas de edição de fitas de vídeo e de som magnéticas. Embora o *cut and paste* seja onipresente, devemos lembrar que o processo informático de cortar um pedaço de texto é diferente de cortar um pedaço de

⁶² Took a photo of one of the statues when I was in le Paris a few months back. Did some editing and it's pretty *aesthetic*. Imagem em postagem no Reddit, em junho de 2019. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/VaporwaveArt/comments/bmltla/took_a_photo_of_one_of_the_statues_whe_n_i_was_in/> Acesso em jul. de 2019

imagem. A lógica do remix é novamente acionada, embora neste caso a imagem inteira tenha sido apropriada, e a toda sua superfície aplicado um filtro. Através de um *software*, uma imagem digital do século XXI assume um aspecto ruidoso e envelhecido, e que ao simular uma textura de tempos prévios, a própria imagem simboliza a disjunção temporal típica da internet.

Das imagens em movimento, que servem como videoclipes para as músicas, o uso de registros de vídeo dos anos 80/90, experimentos gráficos computacionais que podem ser baixados em cantos das internet, e filmagens caseiras de *VHS* são fontes recorrentes. Por um alinhamento dos elementos dos vídeos às músicas, se constitui uma sincronia entre o que se provoca pelo som e pela imagem. Analisemos o clipe da música mais famosa (TANNER, 2016) do álbum *Floral Shoppe: リサフランク420 / 現代のコン*, algo como *Lisa Frank 420 / Computação Moderna*, em japonês. Como base do sampler, a música de Diana Ross, de 1984, agora é desacelerada e picotada. O clipe tem sete minutos e vinte segundos, e as imagens são pedaços de experimentos gráficos de computador dos anos 80 e 90, e vinhetas e comerciais antigos, num surrealismo digital arcaico.

Figura 19: Trecho do clipe 花の専門店 de Macintosh Plus, 2011



Fonte: Screenshot de video do Youtube⁶³

63 MACINTOSH PLUS. 花の専門店. Canal ElfamosoDemons, postagem de 2013. (03 min 57 seg). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=si1lfNXsI0&index=3&list=RD0v_p28uti2A>. Acesso em 25 nov. de 2017.

A narrativa do clipe explora movimentos, cores e texturas numa perspectiva digital, apropriando-se de experimentos visuais disponíveis na internet. *The Mind's Eye*, de 1990, é um dos vários experimentos gráficos computacionais do final do século XX, filmes de quase uma hora com imagens coloridas, de diversas formas e movimentos, com uma trilha sonora que contém a ambiência e profundidade do *Vaporwave*, com teclados e batida reverberantes. Este e outros filmes seqüenciais, como *Beyond the Mind's Eye*, de 1992, *The Gate to the Mind's Eye*, de 1994, e *Odissey to the Mind's Eye* de 1997 foram feitos pela *Miramar* produções.⁶⁴

Ao longo do clipe, outros elementos são reafirmados, como esculturas neoclássicas, ambientes vagos e amplos, cores e marcas. Algumas imagens dos clipes de Macintosh Plus aparecem em outro clipe do produtor Zadig The Jasp, como da música *ビジネス*, traduzido como “*negócio*” em japonês, de meados de 2016. A vinheta das latas de *Coca-cola* voando no espaço, organizando-se harmoniosamente, como no seguinte trecho do vídeo, reforçam as texturas televisivas e de empreendimentos gráficos dos anos 80/90.

Figura 20: Trecho do clipe da música *ビジネス*, de Zadig The Jasp

⁶⁴ Estas produções audiovisuais carecem de informações mais apuradas, embora os filmes completos estejam disponíveis no *Youtube* gratuitamente. Ver: *The Mind's Eye: A Computer Animation Odyssey (full)*. Canal *inthepark002*. Postagem de 2013. (49 min 34 seg) Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=DhlbK6gdYqo>> Acesso em 10 nov. de 2017



Fonte: Screenshot do Youtube⁶⁵

Ambos os clipes compartilham de vinhetas televisivas, propagandas, experimentos gráficos, editados de forma a conversar com o andamento da música, e juntos poderem completar a experiência estética possibilitada por uma convergência de linguagens. Fragmentos de propagandas televisivas justapostas a empreendimentos gráficos cinematográficos, como *The Mind's Eye*, filtrados e processados para serem veiculados pelos aparelhos dos novos meios: os *softwares*, as redes, os equipamentos materiais. Em uma montagem de *frames*, estes videoclipes comprimem tempo-espaço, pedaços de mundos distintos, mas familiares, de um passado recente.

Estes processos de edição e montagem de vídeo podem ser apontadas como próximas das empreendidas pelos *Videojockeys*, em seleções de trechos e sincronias de movimentos visuais ao som. O *Videojockey* tem empregos duplos: o nome surge pelos anos 70 para os *Disc Jockeys* que sincronizavam imagens junto ao som, a fim de proporcionar experiências sinestésicas à audiência em clubes. Contudo, o termo foi popularizado nos anos 80 com a MTV, ao chamar seus apresentadores de videoclipes como *VJs*. O *VJ* surge no momento em que a tecnologia do vídeo passa da exclusividade profissional de estúdios de cinematográficos, televisivos, e circuitos artísticos refinados, para o mercado

⁶⁵ ZADIG. ビジネス . Canal ZadigTheJasp, 2016. (01min 37s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oWsx3VJ1Ff8>>. Acesso em: 22 mar. de 2018.

alternativo, de produções de casamento, concertos, filmes de baixo orçamento. Nos anos 90, houve o desenvolvimento de *mixers* de vídeos, como o WJ-MX50, da Panasonic, e em 1992, Brian Kane, integrante do grupo *Emergence Broadcast Network*, cria o primeiro *software* para VJ, o *Vujak*. O VJ distingue-se do artista visual por sistematizar seus processos e resultados, buscando uma performance que agrade o público, em uma lógica comercial de prestação de serviços. Almen observa que o VJ três opções diferentes de trabalho sobre a imagem: selecionar o material visual de forma aleatória, escolher um material audiovisual fixo, ou improvisar sobre fatores externos, sendo que a qualidade da performance deriva do equilíbrio destas três opções de manipulação de imagem (ALMEN, 2011).

De ambas percepções, se videoclipe ou performance de VJ, caímos novamente na remediação, e uma extensão da cultura do Remix, com imagens analógicas, para imagens digitais. De suas funções originais, videoclipe do meio televisivo, e *VJing* do meio sociocultural, estas imagens e práticas estão transportadas para o digital. Manovich nos aponta que há uma combinação de técnicas específicas de diferentes mídias em uma metamídia do *software* digital, e que um dos resultados da passagem de mídias representacionais separadas para essa metamídia é a proliferação de imagens híbridas, que combinam traços e efeitos de mídias diversas (MANOVICH, 2007, p. 341).

O Vaporwave como um nome designa justamente um fenômeno estético que reflete o pensamento de Manovich, de que com as Novas Mídias temos linguagens plasmadas em traduções digitais, e interações em uma cultura midiática dinâmica. Os objetos estéticos aqui abordados são capas de álbuns, clipes de músicas, imagens de redes sociais, que em seus conteúdos em si já apresentam esse cruzamento midiático. E ainda, a estética Vaporwave se expande até mesmo em formas de videogames e publicidade, constituindo outra faceta deste cruzamento metamidiático, reverberando em diferentes formas de arquivos, de acesso, e veiculação.

O importante aqui é frisar que os aspectos imagéticos do Vaporwave, mesmo o gênero nascendo na internet, reverberam como um estilo específico que se manifesta em diferentes situações. O videogame *Broken Reality*, criado pela *Dynamic Media Triad* em 2015, é um exemplo da cristalização dos imaginários vaporosos em empreendimentos coletivos mais complexos e que demandam outros processos criativos e exploram outras formas expor arranjos visuais.

Figura 21:Frame do gameplay do jogo Broken Reality



Fonte: Acervo digital⁶⁶

O jogo *Broken Reality* abertamente se inspira no Vaporwave, modelando uma paisagem virtual navegável que simbolicamente representa a própria internet. Uma versão digital tridimensional da internet e sua cultura online, remidiando ações que empreendemos na internet, como “curtir” coisas, conceitos já traduzidos do orgânico para o digital nas linguagens de redes sociais, e agora aderindo a mecanismos mais sofisticados de interação digital. Como videogame, sua estética aparece vinculada a mecanismos e funções distintas daquelas que uma música ou um *wallpaper* identificado como Vaporwave teria. Seu próprio processo criativo não remonta a extrações de fragmentos de outros arquivos e aplicação de filtros e edições, e sim uma modelagem complexa e planejada para criar uma experiência virtual imersiva. Ao explorar os cenários fantásticos e coloridos, cumprindo tarefas e progredindo em certa linearidade, o jogo se apresenta como uma obra audiovisual, de realidade virtual e design tridimensional.

Outros jogos também assumem a mesma proposta estilística para formar os cenários e ambientes exploráveis, empreendimentos menores, mas igualmente amalgamando processos constitutivos distantes da música, e fortemente ligados à visualidade, como o jogo *Sunrise Land*, de 2016. Criado por Martin Jencka, Jack

⁶⁶ Broken Reality Part 1 - Domo Paradiso - Mostly Completed. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=ldnZF0gcGeU>> Acesso maio 2019.

Folkner, Tea Jensen e Jay Jewel-Roth, o jogo foi feito em 48 horas para o evento NM Game Jam. Buscando inspiração no que os integrantes do time chamam de natureza estética do Vaporwave, temos um desdobramento estético para além dos técnicas de cópia, colagem e aplicação de filtros imagéticos com *softwares* como *Photoshop*, e sim modelagens tridimensionais e planejamentos complexos de processos de desenvolvimento de um jogo virtual. Nestes casos, temos os ícones do Vaporwave reforçados e reapresentados sob funções que misturam linguagens da música, da arquitetura, do design, desdobrando-se em materiais híbridos.

Por outro lado, o jogo *Hotline Miami*, desenvolvido pela *Dennaton Games* por Jonatan Söderstörn e Dennis Wedin, bebe das mesmas influências que alimentam o Vaporwave, buscando referências como o filme *Driver*, de 2011, dirigido por Nicolas Winding Refn, e da estética de Miami na janela de tempo do seriado *Miami Vice*. *Hotline Miami* conquista os jogadores pela sua violência extrema, atmosfera mentalmente perturbadora, com uma trama fragmentada e trilha sonora emocionante. Sua história se passa entre 89 e 91 em Miami, na Flórida, onde um homem usando máscaras de animais entra em missões altamente violentas que envolvem assassínios em massa e a máfia russa. Com um estilo psicodélico de 8 *bits* e trilha sonora vaporizada, o jogo e sua sequência de 2015 deixaram sua marca como obras-primas do jogo e estratégias estéticas muito afinadas. *Hotline Miami* ganhou prêmios como “melhor som de PC” pela IGN, e “melhor jogabilidade” “Melhor Novo IP” e “Melhor Trilha Sonora” pelo *Vydia Gaem Awards*, todos em 2012.

Figura 22: Jogo Hotline Miami



Fonte: Screenshot do Youtube.⁶⁷

Há uma aproximação de eventos que podem estar relacionados um com o outro: a estética do jogo pode ter sido afinada de acordo com tendências de então; por outro lado, o próprio sucesso do jogo pode ter alavancado a popularidade do Vaporwave, sendo que somente em 2015 podemos apontar casos mais sólidos de exploração desta estética pela publicidade. Neste ano, corporações multinacionais investem em campanhas e movimentos estratégicos de marketing que se apoiam nas mais recentes tendências.

O casamento da MTV com o Tumblr constitui um marco decisivo para o Vaporwave, representando para muitos interanautas a própria morte do Vaporwave. Quando sua até estética mantinha posição de estilo subalterno e alternativo, ao ser incorporado por um sistema massivo, sua lógica estaria deturpada a ponto de ter sido extinta. Não é intuito aqui dizer se o Vaporwave está morto ou não, o que se busca é perceber como a noção de remediação de Bolter e Grusin é acionada novamente. Em 2015, a consagrada emissora de televisão, que representou uma revolução na cultura jovem dos anos 80, formulando os gostos musicais destas gerações, no cenário virtual ela empreende uma manobra de atualização de seu formato midiático televisivo. Ao mesmo tempo em que o site *Tumblr* lançava a ferramenta *Tumblr TV*, adotando referências visuais à televisão dos anos 90, a MTV

⁶⁷ Hotline Miami - Tribute Playthrough / Full Story (All Parts) 1080p / 60fps. Canal TKH. Postado em mar. de 2015. (01 h 36 min 37 seg) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0k96cuHTtdA&t=3440s>> Acesso em 02 jan. 2019

incorporava em sua identidade visual a estética então em voga na internet, remidiando a própria internet que bebeu e foi formulada como uma extensão da televisão (KERKHOVE, 1997).

Vaporwave ganhou bastante popularidade no *Tumblr* e essa referência à televisão dos anos 90 (no caso da MTV) é bem característica do movimento, daí o *Tumblr* ter utilizado essa estética, enquanto a MTV adotou a estética contemporânea da internet e do *Tumblr*, ou seja, do Vaporwave propriamente dito.²⁵ O resultado foi uma identidade visual muito próxima da estética Vaporwave, numa versão mais limpa e bem produzida. (MONTEIRO *et al*, 2017, p. 13)

A MTV inevitavelmente se transformou ao longo dos anos, e com a popularização da internet e os novos formatos midiáticos, preocupou-se em se atualizar. Como empresa estabelecendo uma estratégia de *marketing*, investiu em sua publicidade, pensando em uma renovação estética que se aproximasse do imaginário recente gestado na internet. Constituiu-se então um movimento publicitário, estudado, debatido, produzido coletivamente e sob um objetivo de ressonância social. As escolhas dos arranjos visuais não estariam no plano de design da MTV se não planejadas e justificadas.

Além da MTV adotando a estética caótica do Vaporwave, ou mais especificamente da estética da cultura online, há outros exemplos dessa sedimentação de estratégias estéticas que o Vaporwave compartilha, que revisitam o período dos anos 80/90 através de fragmentos de memórias coletivas. Em 2015, a Pepsi anuncia a volta em edição limitada da *Crystal Pepsi*, um refrigerante que nos anos 80/90 foi um fracasso comercial.⁶⁸ Quando surgiu nos anos 90, a *Crystal Pepsi* fazia parte de uma tendência conceitual e publicitária que encontrava na transparência dos objetos de consumo um aspecto para se agarrar. Entretanto, o lançamento não teve a repercussão comercial esperada mediante diversos fatores, pela estranheza do produto e desajuste no mercado. A volta da *Crystal Pepsi* em plena segunda década do século XXI denuncia a nostalgia comodificada, a tendência flutuante que em determinado momento mostrou favorável para uma corporação a ressurreição de uma figura do passado. O favorável aqui entendido

⁶⁸ Bierman, Bryan. Bad For You: Crystal Pepsi in the age of commodified nostalgia. In Philly Voice. Revista online. Matéria de 18 de agosto de 2016. Disponível em< <https://www.phillyvoice.com/bad-you-return-crystal-pepsi-age-commodified-nostalgia/>> Acesso em: 12 jul. de 2018.

como a possibilidade de lucro, sinalizada por uma expectativa de aceitação do produto pelo público.

Figura 23: GIF do McDonalds em homenagem ao dia do internauta



Fonte: Screenshot do Facebook.⁶⁹

A mesma estratégia estética pode ser vista em casos comerciais publicitários. Em 2017, o McDonalds faz uma homenagem ao dia do internauta postando em mídias sociais como Facebook um GIF curto que concentra a estética Vaporwave. Neste caso, McDonalds reconhece os códigos visuais como uma face da cultura online, como se a própria internet fosse simbolizada pelas cores rosa e estátuas neoclássicas. Mais recentemente, a novela brasileira “O Tempo Não Para”, da emissora Globo, apresenta em sua vinheta introdutória o mesmo repertório visual de estátuas, computadores antigos, cores chamativas. Já em 2019, a novela “Verão 90”, também da globo, sedimenta o imaginário da década ao longo de toda sua produção, e com sua vinheta, concentra signos que o Vaporwave compartilha, como as fitas VHS, as cores saturadas, e aspectos denegridos de imagens remidiadas.

⁶⁹ Screenshot retirado de postagem do dia 23 de agosto de 2017 pela conta do McDonalds. Devido a falta de um link disponível, optei por deixar screenshot completo, sem focar na imagem da postagem, permitindo assim uma visualização completa do ambiente virtual em questão e de como esta imagem se apresentou.

Tais empreendimentos publicitários cumprem sua função de estarem sintonizados à tendências estéticas e repertórios visuais coletivos. Por mais que não sejam estritamente objetos considerados como Vaporwave, exploram os mesmos recursos visuais, o imaginário que se sedimentou ao redor do gênero, como veremos a seguir. São imagens que se sintonizam umas as outras, afinam-se a um estilo, existem mediante observações de outras imagens, e transcendem o meio virtual, invadindo os olhos como um eficaz anúncio faz.

As diferentes formas de aparição destes signos se manifestam mediante mídias sociais, plataformas de conteúdos audiovisuais. Com os exemplos publicitários da MTV e videogames, tentamos mostrar um conteúdo imagético sendo reconvertido para diferentes mídias, da televisão para a internet e da internet de volta para a televisão. Esse mapeamento serve a percepção transversal e reconhecimento do movimento holístico das imagens na contemporaneidade. Não é o objetivo aqui definir que outras tendências estéticas vistas na publicidade foram apropriadas do Vaporwave, mas sim que há um movimento e circularidade de tais texturas e processos coletivos de memória e afinidades.

2. 3 O Repertório Imagético

Afinando nossa abordagem à dimensão da imagem, pode-se esboçar um encadeamento de assimilações que tecem uma iconografia, cargas simbólicas concentradas em imagem que encontram ressonância em determinados grupos e segmentos sociais. Aqui exporemos as figuras que montam o “imaginário” do Vaporwave, imaginário aqui mais ligado à palavra inglesa *imagery* (GRAU *In*: PAUL, 2016) do que *imaginary*, sendo o primeiro referente a um coletivo de imagens e o segundo ao caráter imaginativo e de criação mental de imagens.

Os elos associativos entre imagem e nomenclatura residem em motivos como o *Shopping Center* e consumismo, a televisão dos anos 90, videogames e outras tecnologia ultrapassadas, neoclassismo com estátuas gregas descoloridas, verão e praia com palmeiras e linhas difusas de horizonte, e caracteres de culturas asiáticas.

Nas estéticas Vaporave, o emprego de esculturas Greco-romanas e colunas parecem funcionar como lápides, lembrando uma fraca memória de estabilidade nas respectivas definições de estética, beleza e belas artes anteriores ao tornado cultural do pós-modernismo. De forma similar, a proeminência de artefatos culturais datadas associados com recente pósmodernidade como o console original do Playstation ou Nintendo Game Boy pode ser entendida como portais que adentram um tempo mais inocente da pós-modernidade pelo espectador do milênio, antes da tecnologia e a cultura do capitalismo tardio tenha completamente reduzido a história em um borrão uniforme acessível somente através do pastiche. (KOC, 201, p.68, tradução nossa⁷⁰)

Expresso pela sua própria essência de remixar e reorganizar fragmentos da cultura ocidental contemporânea, o *Vaporwave* em si é uma colcha de retalhos, com diferentes acionamentos simbólicos por signos audiovisuais. Convém frisar que não utilizo aqui as palavras signos e símbolos sob uma perspectiva semiótica ou semiológica, como tanto estas disciplinas e formulações teóricas influentes na academia a partir de pensadores como Peirce, Saussure e Umberto Eco, e sim

⁷⁰ In vaporwave aesthetics, the employment of Greco-Roman sculptures and columns then seem to function as tombstones of sorts, recalling a dim memory of stability in the respective definitions of aesthetics, beauty, and fine art predating the cultural tornado of postmodernism. Similarly, the prominence of dated cultural artifacts associated with early postmodernity like the original PlayStation console or the Nintendo Game Boy can be understood as portals into a more innocent time of postmodernity for the millennial viewer, before technology and late capitalist culture fully reduced history into a uniform blur accessible only through pastiche.”

utilizo como recursos heurísticos para designar tipos diferentes de figurações, e como eles irão acionar conexões contextuais que rasgam a linha histórica.

Figura 24: Capa do álbum コンテンポラリー, de Zadig The Jasp



Fonte: Imagem do site *Bandcamp*⁷¹

A imagem aqui tomada como exemplo da estética visual reconhecida como *Vaporwave*, é a capa que acompanha a produção sonora do álbum De *Zadig The Jasp*, produtor francês de música eletrônica que desde 2016 até então já lançou mais de 40 álbuns. No caso desta capa, sua constituição imagética é confusa como um sonho, e sua paisagem desumana somente acessível num plano ideal: um ambiente artificial onde estátuas, latas de refrigerante e palmeiras plásticas habitam sem escalas, sem dimensões, com seus planos escancaradamente destruídos. A representação do ambiente visual, mesmo desumano, é simétrica, o que denuncia os vícios humanos pelas proporções e simetria (ONIANS, 2007). Atrás do pensador de pedra, o capitalismo está assinalado e personificado na figura de Donald Trump,

71

Capa do disco
コンテンポラリー, Zadig The Jasp. Lançado, postagem 6 ago. 2017. Disponível em:
<<https://zadigthejasp.bandcamp.com/album/--31>> Acesso em 06 jul 2018

enquadrado numa janela de editor de imagem cujo layout é típico dos anos 90 e início dos anos 2000. Todos os elementos trazidos na imagem são de assimilação coletiva, por determinados indivíduos que compartilham do reconhecimento das referências ali expostas, em uma situação ambiental e de cultura, de circulação e contexto que influi no código imagético.

Como antes visto, Vaporwave está relacionado a diversos outros nomes e gêneros musicais, como *Synthwave*, *Hauntology*, e *Hypnagogic Pop*, que por sua vez já tem suas origens e movimentações próprias. Born & Haworth (2018), colocam lado a lado estes gêneros como sendo nostálgicos, por se proporem como lembranças afetivas de um passado recente.

Os gêneros de nostalgia são relacionados por compartilharem objetivos: a recuperação, re-imaginação e remediação da cultura popular do passado e as épocas midiáticas. No caso do *Hauntology*, *hypnagogic pop* e *chillwave*, essa postura implica em abraçar o uso de mídia analógica e obsoletas e antigas, fitas cassete, sintetizadores analógicos, máquinas de fita e samplers (BORN&HAWORTH, 2018, p. 625, tradução nossa⁷²)

Entretanto, os autores novamente falam a partir da perspectiva sonora. O que eles consideram como conteúdos estéticos residem nas texturas sonoras, e não nas visualidades e colagens virtuais. Pela visualidade, a nostalgia do Vaporwave é distinta da nostalgia britânica do gênero *Hauntology*, sendo que este último remete ao layout de livros didáticos e catálogos antigos, enquanto que Vaporwave traz caracteres japoneses, remetendo aos animes japoneses que invadiram o mercado televisivo global nos anos 80 (JENKINS, 2009). Há uma distinção visual brutal entre o sóbrio e sofisticado *Hauntology*, e o caótico e colorido Vaporwave. Todavia, segundo Reynolds (2011), estes gêneros são reflexos de uma onda maior de nostalgia, pois há um vício da humanidade com seu próprio passado, e uma reformulação constante em processos construtivos que misturam discursos através de imagens.

Mas nos voltemos agora para imagens que não estão associadas ao som: no Reddit, diversas elaborações artísticas são compartilhadas livremente, feitas e

⁷² “The nostalgia genres are related by shared aesthetic goals: the recovery, re-imagination and remediation of past popular-cultural and media epochs. In the case of *hauntology*, *hypnagogic pop*, and *chillwave*, this stance entails the embrace of old and obsolete analogue media, cassette tapes, boom boxes, analogue synthesizers, tape machines, and samplers.”

divulgadas a partir de *softwares*, comandos computadorizados, aplicativos. Participantes de um fluxo intenso de produção imagética, estes arquivos que estão inseridos em postagens são somente um braço da gigantesca cultura online, que virtualmente é coletiva, em um processo de compartilhamento e recepção de críticas. A seguinte imagem é de uma postagem do Reddit feita pelo perfil *u/StarkiiL* seguido do enunciado *Back to 2000*, e que contempla uma combinação de signos corriqueiros para o linguajar do Vaporwave.

Figura 25: Back to 2000



Fonte: Imagem do Reddit⁷³

Como colagens editáveis, as imagens estão suspensas, existentes mediante a leitura do arquivo pela performance de um computador (MANOVICH, 2001). Ultrapassando a natureza codificada do objeto de estudos, podemos nos ater aos signos adesivados à imagem, como que em uma combinação de referências que cumprem com o que se entende como Vaporwave, como veremos mais adiante. Frisa-se que estas imagens, oriundas de sites como Reddit e 4Chan, têm

⁷³ BACK TO 2000. Postado por StarkiiL, em junho de 2019. A imagem foi recentemente apagada pelo usuário, fazendo deste screenshot uma captura única da postagem. (Estava) disponível em: <https://www.reddit.com/r/VaporwaveArt/comments/bxqzpi/back_to_2000/> Acesso em 18 jul. 2019

empregadas diferentes funções das empregadas no Facebook ou daquelas que estão em capas de álbuns e videoclipes, embora algumas capas de álbuns de *Vaporwave* tenham sido elaboradas a partir de um artista que compartilhou suas artes nestas plataformas, e foi acionado por algum produtor musical que se interessou pela estética.

Simon Chandler, em uma de suas matérias do Bandcamp, esboçou uma iconografia⁷⁴ virtual do vaporwave, composta por Shopping Centers, imagens e idiomas asiáticos, videogames, linhas de horizonte, neoclassismo/surrealismo, tecnologia e designs ultrapassados, televisão dos anos 90, verão e mar (CHANDLER, 2016)⁷⁵. Novamente, o autor parte da música e baseia-se em capas de álbuns, e através dos conteúdos e figuras destas imagens, cujas funções acompanham músicas, monta um suposto código imagético.

O *shopping center* é um destes signos amplamente explorados pelo Vaporwave, como se o interior de um centro de compras fosse um templo de prazer e segurança. Sendo este lugar apresentado como que em um sonho, com filtros saturados, filmagens antigas, acompanhando sonoridades abafadas e distantes, o dinheiro em si não seria obstáculo real para se abraçar o que se deseja. Pode-se adquirir tudo que se quiser, realizar o deleite consumista, de acumular objetos que, neste caso, não importam. Artistas como 猫 シ Corp. e モール FUTURE/PAST apresentam estes shoppings como ambientes impecáveis, perfeitos e falsos, como um esboço digital de um projeto arquitetônico, ou um cenário ilustrativo. Geradas digitalmente, estas imagens escancaram a artificialidade destes locais ideais, e brincam com as representações reais que temos destes ambientes em nosso cotidiano.

Figura 26: Capa do álbum Palm Mall, de 猫 シ Corp, 2016

⁷⁴ Iconografia e iconologia são termos pesados para a História da Arte, normalmente associados à Erwin Panofsky e seus elaborados estudos iconológicos dos códigos visuais da renascença, e a processos simbólicos profundos de significação de imagens pela sociedade, investigados por Aby Warburg. Antes de aprofundar tais questões, é necessário abordar antes o que, quais imagens, compõem esta iconografia. Neste caso, compreenderemos iconografia como um repertório visual de elementos que repetidamente ocorrem em imagens relacionadas a este gênero nativo da internet.

⁷⁵ CHANDLER, Simon. Escaping Reality: the Iconography of Vaporwave. Matéria na Bandcamp. Disponível em <<https://daily.bandcamp.com/2016/09/16/vaporwave-iconography-column/>> Acesso 06 dez. 2017



Fonte: Screenshot do Youtube⁷⁶

Segundo Bolter e Grusin, o *shopping center* é um espaço simultaneamente particularizado e anônimo, sendo que a arquitetura e função de um shopping dos EUA podem ser indistinguíveis das de um *shopping* no Brasil, embora as diferenças linguísticas e de conteúdos comercializáveis em seu interior se diferem (BOLTER&GRUSIN, 2000, p. 175). Tais ambientes anônimos e vagos exalam a tranqüilidade estranha que se experimenta quando estes estão desativados de suas funções principais. Os caracteres orientais, que se apresentam tanto nas imagens quanto nos nomes das músicas e perfis de postagem, remetem a uma tendência escapista do Vaporwave, em que aproveita as máscaras possibilitadas pela Internet para colocar-se em outro personagem, assim como uma estratégia para desconcertar o visualizador ocidental, que não entenderá o que se refere. Se a proposta é simplesmente evadir-se de buscas em plataformas de mídia, poderiam ser usadas diversas outras línguas e alfabetos, como árabe ou grego, e mesmo números e códigos computacionais. Entretanto, o *Kanji* japonês se sobressai, denunciando algo mais que simplesmente um despiste para a audiência, e sim certa homenagem à cultura japonesa, que curiosamente mescla alta tecnologia e tradições milenares.

⁷⁶猫シ Corp : Palm Mall. Canal Vapor Memory. (44 min 48 seg) Postagem 2016.

Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=kovd7OzcU9s&t=2416s>> Acesso 19 fev. de 2019

Maurício Fanfa, em um importante estudo sobre o imaginário virtual do Vaporwave, aponta que os caracteres orientais remetem a noções de globalismo e contato entre diferentes culturas. Colocar-se perante frases ininteligíveis é voltar a ser não-alfabetizado, entrando assim no jogo que o Vaporwave propõe para sua audiência, de desterritorialidade e desconcerto. A interação com símbolos que desconhecemos seu funcionamento envolve um ar de mistério, e os caracteres orientais reforçam o manto exótico que recobre a cultura oriental para o ocidente.

Fanfa sistematiza e direciona alguns aspectos do Vaporwave a partir de diversas imagens postadas no fórum *Vaporwave art*, de onde várias das figuras desta pesquisa foram coletadas. Ele aponta que a água, os caracteres *kanji*, folhagens, cidades, são referências caras às imagens que se propunham ou foram identificadas como Vaporwave (FANFA, 2018, p.11). Através de um questionário, Fanfa entrevistou alguns produtores destas imagens do Reddit, perguntando o que tais elementos significavam intimamente. A água, recorrente em imagens Vaporwave, remete a relaxamento, paz, estabilidade; os caracteres *kanji* evocam globalização, mistério, desconhecido, e também eletrônicos japoneses que adentraram a cultura ocidental a partir dos anos 80; folhagens remetem à tranqüilidade paradisíaca e à decoração de shoppings centers; as cidades remetem à globalização e distância, e as referências retrô confirmam a nostalgia, escapismo e idealização de um período histórico (FANFA, 2018, p.11). As cidades que Fanfa comenta são figurações distantes, que se enquadram nas linhas de horizonte de Chandler, simbolicamente sendo interpretadas pelo autor como os pontos distantes de origem de pluralidades de vozes que ressoam de longe, cujos conteúdos se tornam vagos pelas suas distâncias e sobreposições.

Voltando às palmeiras, elas oferecem mais uma brecha para conexões com a arquitetura e a própria referência ao ocidente com algum apontamento geográfico: os motivos praianos, as cores neon, tons rosa e azuis, e palmeiras são típicas da paisagem de Miami, Estados Unidos. Mais especificamente, a imagem de Miami, um imaginário que foi fermentado a partir de filmes e programas televisivos dos anos 80, como *Miami Vice* e *Scarface*. As figuras no Vaporwave não propriamente se referem à Art Deco Tropical que ornamentou a arquitetura opulenta e colorida de Miami até os anos 40, ou às arquiteturas modernas como projetadas por Morris Lapidus ou Norman Giller entre os anos 40 e 60, mas sim toda a atmosfera estética da cidade de Miami, e como ela foi retratada através de dispositivos de entretenimento

massivo. Até mesmo a sonoridade do Vaporwave emula as texturas da trilha sonora de Miami Vice, com teclados e sintetizadores, e muitas das músicas se apropriando de outras músicas da época e da trilha sonora destes filmes e programas de televisão.

O que podemos observar é o caráter de colagem que permeia este repertório estético audiovisual, e uma colagem autorreferencial, que bebe diretamente de sua própria cultura. Tanto estas práticas criativas quanto os resultados estéticos que são associados ao Vaporwave abrem conexões com o pós-modernismo, com o efeito de pastiche, o apelo nostálgico, e as inovações estéticas exauridas (JAMESON, 1983). Contudo, deve-se frisar que não é o objetivo aqui associar o Vaporwave ao pós-modernismo, e sim perceber relações prévias da imagem contemporânea com a história da arte, aprofundar as investigações e presenças destas figuras que moldam a identidade do Vaporwave, sobrevivência das imagens através de eras.

2.4 Disjunções Temporais

O que Chandler e Fanfa apontam em seus textos são codificações bastante intuitivas, de associações simbólicas que são disparadas por caráter afetivo, como de efeito natural. Água, folhagens, cidades, caracteres orientais, compõe, segundo os autores, uma iconografia. Entretanto, não se encadeiam em um código sólido que possa ser lido da forma como Panofsky exercitou com sua iconologia das pinturas da renascença, percebendo os valores sociais da simetria, ou levando ensinamentos estéticos de então. Se seguirmos as camadas interpretativas de Panofsky, olharíamos para uma imagem Vaporwave em uma tela, e constataríamos primeiramente sua natureza, uma visualidade performada por uma máquina; em segunda instância, seria a identificação mais complexa desta imagem, levando em conta sua função, se capa de álbum, ou ilustração em um site; e em terceiro, perceber que estas imagens envolvem o nome *Vaporwave*, piadas internas de redes sociais, e toda uma tendência estética emergente através da internet. Entretanto, tais aplicações metodológicas tradicionais da História da Arte em panoramas contemporâneos relacionados à internet devem ser cuidadosas (WOODROW, 2000),

correndo o risco de estabelecer atribuições de significados falsos baseados em especulações demasiadas intuitivas.

Devemos ir mais fundo em questionamentos e articulação de elementos contextuais. Já em 1930, Edgar Wind aponta que “não é apenas uma questão de exercitar o olho para seguir e apreciar ramificações formais de um estilo” (WIND, 1930, p. 79), mas sim perceber a imagem integrada a um complexo jogo de funções socioculturais. Para o autor, quanto à abordagem da imagem:

[...]não pode presumir que a tarefa de investigar uma imagem consiste simplesmente em contemplá-la e ter um imediato sentimento de empatia por ela. Tem de se lançar num processo conceptualmente dirigido de recordação, mediante o qual ingressa nas fileiras daqueles que mantêm viva a “experiência” do passado. (WIND, 1930, p. 79)

Segundo Schmid-Isler (2000), um dos métodos mais bem sucedidos da História da Arte é comparar “forma” com linguagem, em que o termo estilo ambigualmente negocia com as Belas Artes e Artes Aplicadas, ao ser recurso de identificação do criador da obra de arte, assim como enfatizar a função de um produto digital (SCHMD-ISLER, 2000, p.1). Com o Vaporwave, vemos uma cruzada de valores e práticas do design com criações simbólicas e expressivas artisticamente, entretando, não seguiremos nas distinções entre “Belas Artes” e “Artes Aplicadas” como faz Schmd-Isler, superando estas noções hierárquicas, e trazendo à baila tais conceitos a fim de exemplificar o peso teórico que tais termos carregam.

No ambiente virtual, com redes sociais, formam-se nichos de trocas de informações e conteúdos, e encadeiam séries de conhecimentos específicos, entendidos e feitos para serem entendidos segundo suas lógicas internas, fazendo então o “estilo como uma linguagem, do qual o produtor (de produtos digitais) emprega, a fim de ser entendido pelo usuário.” (SCHMID-ISLER, 2000, p.3, tradução nossa⁷⁷).

Entretanto, evito utilizar a palavra estilo, empregada historicamente para identificação de artistas através de seus traços, e encadeada em diversos debates filosóficos a partir da sedimentação de disciplinas acadêmicas. Da palavra latina *Stilus*, *modo de escrita*, derivou-se um termo complexo e ambíguo, e que

⁷⁷ “style as a language, which the producer (of digital products) employs, in order to be understood by the user.”

perigosamente se propôs como disciplina em cruzamento de literatura e da linguística (SORLIN, 2014). Entretanto, podemos perceber que estes objetos estéticos do Vaporwave envolvem uma série de escolhas e propostas que estão alinhadas com um imaginário coletivo, o que coloca as imagens e as figuras como veículos comunicacionais que compartilham significado social.

Quando falamos em estética, estilo, forma, e conteúdo, estamos operando com termos complexos e historicamente debatidos por pensadores, de Platão a Carlo Ginzburg. A História da Arte exibe um peso catedrático com suas amarras conceituais tradicionais, e que por vezes se empenhou em distinguir suas metodologias e teorias como independente da cultura e da sociedade, buscando uma “pura visão” (WIND, 1930). Esta ânsia por perceber a arte como um desenvolvimento autônomo ressoa em escritos como de Wölffling e Greenberg, que defendiam uma história própria da arte. Posterior a este formalismo tradicional, temos uma reconciliação da arte com a sociedade e os processos históricos, sendo a expressão artística percebida como um impulso cultural geral (*Kulturwollen*), que integra religião política, sociedade e artes no jogo de interpretação e entendimento acadêmico.

Partimos do pressuposto que estas inter-relações existam, e possam ser apreendidas historicamente através de objetos individuais, as imagens, sintomas estes condicionados pelas técnicas imbricadas em sua produção. Este é o caminho que Aby Warburg, mentor de Panofsky e de tantos outros estudiosos, toma para abordar a imagem ainda no século XIX, percebendo-a como uma memória de uma experiência do passado, e o conjunto de imagens e suas reproduções, como repositórios da experiência humana coletiva. Com a proposta em uma ciência da cultura (*Kulturwissenschaft*), o pensamento de Warburg rompe com imperativos categóricos e hierarquias, deslizando de obras primas a obras “ruins”, de um quadro a um selo de carta, vendo as imagens num geral como sinais abertos à leitura (CANTINHO, 2016).

É nesta perspectiva que tomamos as imagens associadas ao Vaporwave, como produtos visuais diversos, de capas de álbum a jogos, imagens estáticas e em movimento, de empreendimentos comerciais à produções independentes e anônimas, que apresentam conexões simbólicas através das figuras e motivos que carregam. Tais imagens formam um “imaginário”, um cenário conceitual continuamente tensionado em recriação e permanência de atribuições simbólicas.

As imagens para Warburg são tanto objetos materiais como formas de pensamentos, modos de conceber, de pensar com imagens. De tal modo que as imagens produzidas pela interferência do homem na cultura se vinculam com sua capacidade de simbolização, ou seja, a “cultura” é o resultado dessa interferência na realidade social e, ao mesmo tempo, na memória social, que poderá culminar com as novas ideias de “arquivo”. (OLIVEIRA, 2016, p.157)

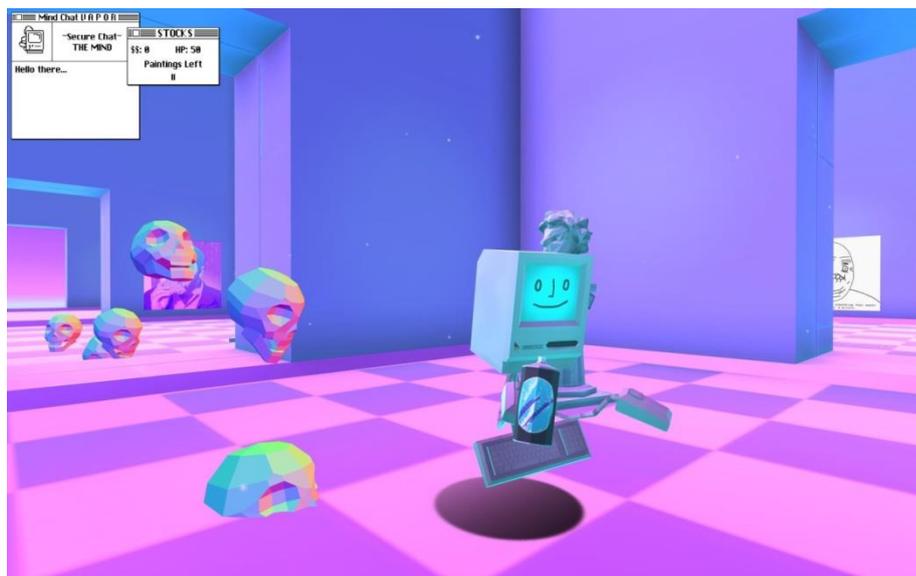
Para Warburg, as imagens seriam campos de forças sociais e culturais, dinamogramas, e transversalmente atravessam a história articulando memória e ação, significações subjetivas e coletivas, cristalizada em gestos representados nas imagens (MACIEL, 2018, p. 201). Assim, podemos ver a sobrevivência da imagem através de um *pathosformel*, como uma memória coletiva exercitada pela repetição de certas formas e gestos representados em imagens. Seu projeto *Atlas Mnemosine* se propunha a ser um mapeamento de fórmulas de *pathos*, resquícios mnemônicos organizados em um “instrumento de reativação e descarga energética das imagens, sendo possível saltar de uma imagem à outra, reforçando que não existe imagem precípua” (MACIEL, 2018, p. 201).

O pensamento de Warburg se constrói por um ponto de vista psicológico, sendo que no fim do século XIX as ideias de Freud estavam redimensionando paradigmas intelectuais. Podemos ver o vocabulário emergente da psicologia no pensamento de Warburg através de sua formação: Um de seus professores, Karl Lambrecht, utiliza a noção de *campo psicológico (seeliche Weite)* para os estudos históricos, considerando monumentos do passado como relíquias de um trabalho de memória, requerendo análises de seus valores sintomáticos (DIDI-HUBERMAN, 2017, p. 178). Contudo, Warburg dilata estes conceitos psicológicos e flutua para dialéticas que exploram termos da geologia, ao conceber as fórmulas de *pathos* como fósseis em movimento. Dessa maneira, Warburg evoca a sobrevivência da memória psicológica como tomando corpo, cristalizando-se, e que quando emerge na superfície do presente, o sintoma surge como uma “impressão fossilizada de energias ancestrais” (DIDI-HUBERMAN, 2017, p. 218).

Com as esculturas neoclássicas e as caveiras encontradas em imagens associadas ao Vaporwave, temos elementos historicamente carregados de simbologias que perpassam camadas culturais. A estátua branca remete ao referencial de beleza, à época da renascença, que por sua vez já tinha estas

estátuas como sobrevivências da Antiguidade Clássica. A caveira, por sua vez, é repetidamente acionada ao longo da história. Das *Jolly Rogers*, bandeiras piratas, à *Vanitas*, iconografia da efemeridade da vida comum na arte holandesa dos séculos XVI e XVII, o crânio humano reaparece no Vaporwave em diferentes momentos e circunstâncias, como no perfil de um dos mais importantes produtores de Vaporwave, VHS LOGOS, assim como no jogo *Sunrise-land*.

Figura 27: Imagem do jogo Sunrise Land, do grupo Guff, 2016



Fonte: Imagem retirada do site do jogo⁷⁸

Muito embora tenhamos estes signos como historicamente presentes, a permanência de um significado não exclui outras possíveis atribuições. A caveira aciona uma tradição significativa coletiva, mas não necessariamente se limita a este código que perpassa culturas. Segundo Durand, as “imagens estão submetidas a um acontecimento, a uma situação histórica ou existencial que lhes dá cor.” (DURAND, 1993, p. 29) Ou seja, elas estão continuamente revividas em sistemas de reconhecimentos. As estátuas neoclássicas se fazem presentes em diferentes circuitos conceituais: da renascença, onde eram tidas como referência de beleza e apuração da técnica humana, quando anos depois as mesmas estátuas são

⁷⁸ Site do jogo Sunrise Land. Disponível em <<https://futilrevenge.itch.io/sunrise-land>> Acesso em 04 set. de 2018.

exaltadas no projeto terceiro Reich, e após os anos 60, similares rostos petrificados surgirão em produções artísticas ligadas ao panorama intelectual pós-moderno.

Seguimos Fredric Jameson ao entender o pós-moderno: “não é somente outra palavra para descrição de um estilo particular” (JAMESON, 1983, p. 113), sendo um conceito que correlaciona concepções sociais globais e a emergência de uma nova vida social e ordem econômica em um determinado período Pós-Guerra. Pós-modernidade seria uma proposta conceitual para um determinado período histórico marcado pela queda das grandes metanarrativas, principalmente da metanarrativa liberal do progresso.

Em virtude do Vaporwave ser uma mímica de outros repertórios imagéticos, assim como da própria imagem e cultura visual coletiva massiva, de propagandas, e videoclipes, o que sua estética se propõe pode ser concebida como um pastiche. Característico da pós-modernidade, o pastiche é o fenômeno resultante da perda de sentido da paródia, que pressupõe a consciência do elemento que está sendo parodiado. Quando o Vaporwave perde seus vínculos conscientes com os elementos do passado, por mais que seja feito de fragmentos dele, a estética fica próxima de um pastiche.

Há outro aspecto do Vaporwave que pode ser aproximado do pós-moderno: o da fragmentação e liberação de aproximações da realidade, com colagens de pedaços que antes estariam separados por funções, estratos, temporalidades, narrativas. A concatenação de fragmentos de tempos históricos materializados em objetos visuais, que é a marca do pós-modernismo, como podemos ver com a arquitetura da *Piazza D'Itália*, em Nova Orleans, projetada por Charles Moore em 1979. Na tentativa de romper com as grandes narrativas modernas, a proposta de extrair pedaços da história para compor uma experiência estética plural baseada numa contração do tempo-espaço, refletindo a própria condição de vida de então⁷⁹. Segundo Harvey, a aceleração do tempo de produção comprime tempo e espaço de forma a impactar sobre política, economia, sociedade e cultura. O aperfeiçoamento

⁷⁹ Ao longo do início do século XX, o planejamento urbano modernista havia sido brutal e dominante, desprovido de função voltada para o indivíduo, em detrimento de uma idealização estética opressiva. Com o fascismo na Europa, o discurso de grandes narrativas, de ideal de cidadão, se embutia na arquitetura funcionalista. À isso, novas estratégias pluralistas emergem, onde a “revitalização” urbana substituiu a “renovação” urbana, e a ideia de cidade-colagem ganha contornos. Sob a mancha obscura do fascismo, das bombas atômicas, e da estetização da política, os ideais modernistas foram refugados em virtude de sua ligação com uma ideologia oficial e poder corporativo. Segundo Harvey, os elementos arquitetônicos hostis, cuja estética prevalecia sobre a funcionalidade, foram substituídos por espaços simulados, plurais, recuperando funções e a experiência do indivíduo.

dos meios de comunicação, mudanças organizacionais, logísticas de produção, influíram na velocidade em que as coisas demandam seus acontecimentos, influenciando nas maneiras de “pensar, de sentir e de agir” (HARVEY, 1992, p.258).

As imagens que o Vaporwave nos traz compartilham do pluralismo de mundos que a estética pós-moderna evoca, de sobreposições e coexistências, onde fragmentos de mundos são justapostos ou sobrepostos uns aos outros, em um espaço plural incomensurável. Se observarmos, não é somente a estética Vaporwave, mas a internet como um todo achata vários mundos, temporalidades e arquivos. A internet desbancou a televisão como meio cultural difusório de imagens, em outro nível de descolamento da geografia e da materialidade original, para serem suspensas na *Web*, cujo funcionamento tem seus mecanismos, leis e instituições próprias, como veremos mais adiante.

Contudo, a estética Vaporwave seleciona muito bem quais são as temporalidades e geografia que serão evocadas: paisagens urbanas, ocidentais e orientais, mas urbanas e modernas. Não há colagem de imagens nórdicas, nem egípcias, ou qualquer variação histórica ou cultura que não a ocidental e oriental pelos caracteres, e a cultura clássica Greco-romana. Neste caso, a pluralidade de vozes e referências se restringe, e os fragmentos começam a se transformar, ao invés de entrechoques, em encontros padronizados.

Mesclas de referências culturais distintas são exemplarmente encontradas no pólo dos jogos de azar dos EUA, a cidade Las Vegas, cuja massa urbana compreende uma pluralidade de estilos arquitetônicos fazendo alusão a diferentes países. A cidade em si é uma colagem de referências, com opulentos palácios na Avenida Strip como cenário para o prazer imediato (VENTURI, 1988). A representação urbana do delírio infiltra colagens coloridas na visão de um paraíso consumista, similar ao paraíso proposto pelo Vaporwave, com prédios imaculados tingidos de luz crepuscular, com palmeiras ao fundo, e uma atmosfera entorpecida.

Pessoas estão procurando por ilusões; elas não querem as realidades do mundo. E eu pergunto, onde eu encontro este mundo de ilusões? Onde seus gostos são formulados? Eles estudam na escola? Eles vão a museus? Eles viajam para a Europa? Somente um lugar- eles vão ao cinema. Pro inferno com todo o resto. (LAPIDUS In VENTURI, 1998. p. 80, tradução nossa⁸⁰)

⁸⁰ “People are looking for illusions; they don’t want the world’s realities. And, I asked, where do I find this world of illusions? Where are their tastes formulated? Do they study in the school? Do they go to

Segundo Navas, Las Vegas “oferece uma cultura no qual a cópia é revenciada por ser falsa” (NAVAS, 2012, p. 30, tradução nossa⁸¹), cujo próprio projeto urbano remete a saturação, achatamento e aglomeração de diferentes representações de fragmentos tempo-espaciais. As ilusões estão exercidas pelas mesclas de referências arquitetônicas de diferentes estilos, formando híbridos, como espécies de “Miami Marroquino”, “Yamazaki Bernini”, “Romano Orgiástico”, “Bauhaus Havaiano”, entre outros⁸². Mas apontamos que as mesclas arquitetônicas estereotipadas são familiares e reconhecidas, ao mesmo tempo em que são ilusões. fragmentos imagéticos instalados numa cultura popular ocidental. A cidade de Las Vegas é um exemplo da estética servindo ao prazer imediato, do espetáculo que fisga a atenção do público, com fantasias erguidas a partir dos próprios imaginários coletivos.

Se observarmos os caracteres japoneses por este ângulo, de que são os elementos exóticos servindo de isca visual, percebemos-os mais como um tipo de domesticação de alguns aspectos culturais do que propriamente representações das culturas orientais e seus valores. O imaginário do oriente pelo ocidente é construído a partir de contatos que não são diretos, e sim representações midiáticas de diversos tipos ao longo de décadas, formulando estereótipos e representações gerais que não se referem realmente ao ocidente. Não há um contato real: os caracteres são “traduzidos” (HALL, 198, p 89) para a cultura ocidental, servida a um deleite estético que dispensa o real entendimento da língua e da cultura oriental ali representada.

Mas aqui voltamos a questão da sobrevivência espectral da escultura Greco-romana, deslocada da Grécia Antiga, admirada sem suas cores e ornamentos originais anos séculos depois na Renascença, e reaparecendo em circuitos intelectuais, como já citado na arquitetura dos anos 70, e em obras artísticas enquadradas no período pós-moderno.

Figura 28: Frame de Art of Memory, de Steina e Woody Wasulka, 1980

museums? Do they travel to Europe? Only one place – the movies. They go to the movies. The hell with everything else.”

⁸¹ “What Las Vegas offers is a culture where the copy is revered for being a fake”

⁸² “Miami Moroccan, International Jet Set Style, Arte Moderne Hollywood Orgasmic, Organic Behind, Yamasaki Bernini cum Roman Orgiastic; Niemeyer Moorish; Moorish Tudor (Arabian Knights); Bauhaus Hawaiian”. (VENTURI, 1998, p. 80)

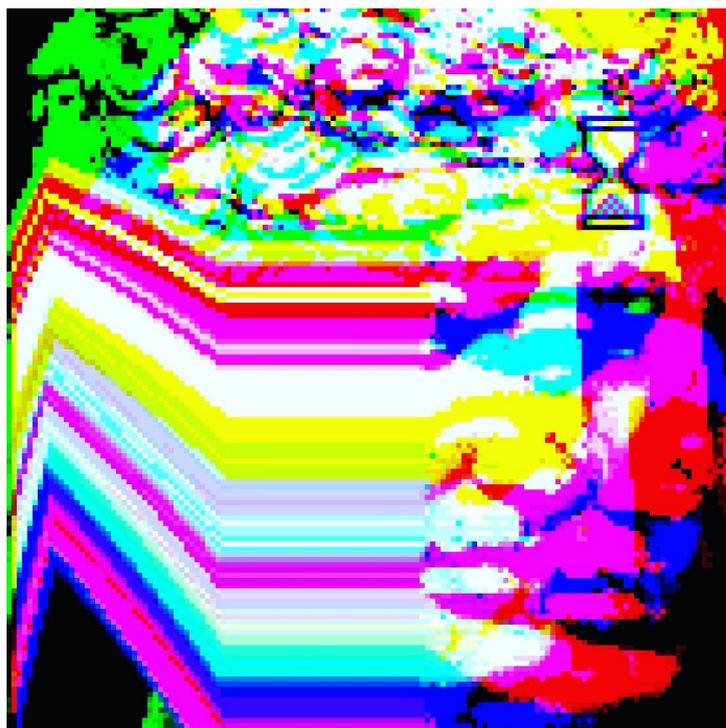


Fonte: Printscreen do Youtube⁸³

O busto grego atravessa a História com atribuições significativas que se remodelam continuamente. Seu mármore contemplado por um romano, por fascistas séculos depois, sua superfície fotografada, fotografia impressa, digitalizada, copiada da web, editada e reinserida no circuito de atribuições. Pathosformel e o conceito de sobrevivência de Warburg aqui ressurgem, complexificando a História ao desorientá-la anacronicamente (DIDI-HUBERMAN, 2017). Segundo Didi-Huberman, essas ideias de sobrevivência encadeiam processos de esquecimento e redescoberta, de assimilações e inversões, conscientes e inconscientes. (DIDI-HUBERMAN, 2017, p. 48). Com o Vaporwave, a face petrificada das esculturas Greco-romanas é revisitada, mas não necessariamente como crítica ou reflexão, sendo que em alguns casos as esculturas estarão aliando o Vaporwave a tendências ideológicas conservadoras.

Figura 29: Rosto pixelado

⁸³ Woody Vasulka Art of Memory (1987). Canal Library VHS Rips. Postagem de 2015. (36 min 43 seg) Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=IGOiTd83tD4&t=1578s>> Aceso em março 2019



Fonte: Reddit.com⁸⁴

Tencionamos a imagem como um veículo agregador de significados através do tempo-espaço, e cujas atribuições são indissociáveis de seu contexto. Contudo, não cabe aqui afirmar as significações subjetivas engatilhadas por cada objeto estético aqui trazido. Posteriormente iremos avançar sobre as diferentes formas de entendimento destas imagens articuladas à política. Por ora, é necessário especificar os elementos visuais que são abertamente associados ao Vaporwave: rosa e azul, quadriculados, golfinhos, caveiras, marcas comerciais, estátuas e elementos arquitetônicos neoclássicos, ruídos e aspectos degradados de mídias como televisão e VHS, *glitches* e interfaces computacionais ultrapassadas, palmeiras, mar, *shopping centers*, cidades, e caracteres japoneses.

Os processos criativos e elementos estéticos explorados pelo *Vaporwave* não são novidade para o mundo das artes, sendo que as colagens, organização de figuras do cotidiano consumista contemporâneo, e até mesmo *glitches* fazem pontes

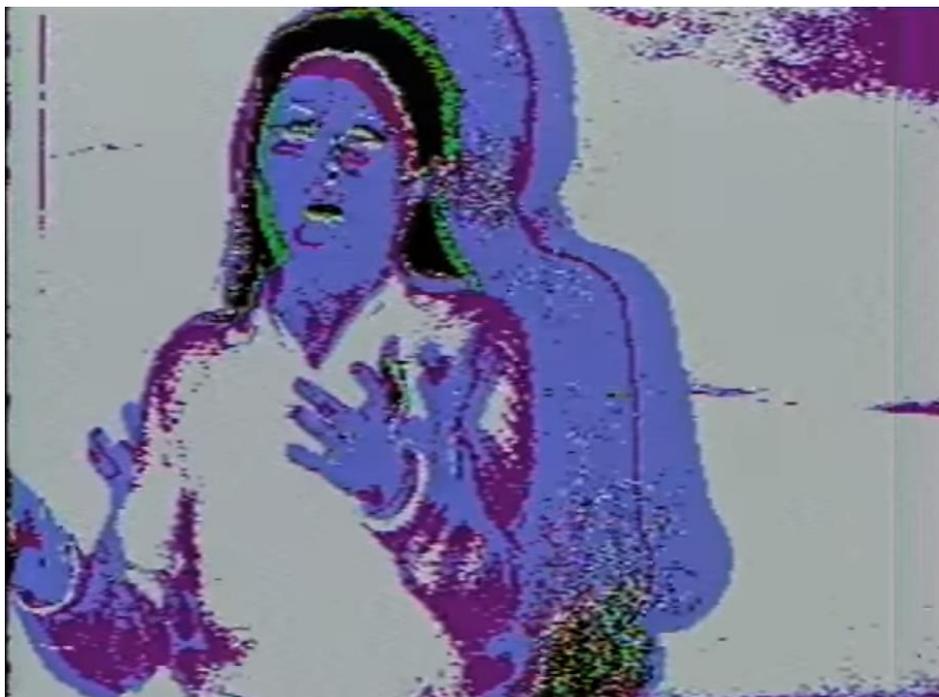
⁸⁴ *Multi_dimesional_hue_men.png*. Postado por Tilo64, em 07 mai. de 2019. Disponível em <https://www.reddit.com/r/VaporwaveArt/comments/blygay/multi_dimesional_hue_menpng/> Acesso 03 jun. de 2019

com a Pop Art, a Video Art, Web Art, e entre tantos outros desdobramentos artísticos possíveis. Como aponta Meridieu:

Os primeiros artistas de vídeo usavam imagens já prontas de comerciais de televisão levados a sobrecarga – uma acumulação de elementos visuais nos quais a velocidade tem papel principal. Estas imagens se interpenetram, se sobrepõem e se fundem umas nas outras. (MERIDIEU, 2005, p. 75, tradução nossa⁸⁵)

Se nos ativermos somente à questão da imagem, dos seus aspectos constitutivos, podemos traçar relações das texturas de obras artísticas dos anos 80 adiante, como se as investigações poéticas de artistas como Steina and Woody Vasulka, Dominique Belloir e Yoichiro Kawaguchi, preconizassem as estéticas do Vaporwave, com suas cores saturadas, imagens televisivas e computações gráficas primitivas. Em peças artísticas como *Digital Opera*, de Dominique Belloir, encontramos a textura recheada de ruídos e saturações, reflexos do contexto de criação da obra e dos aparatos tecnológicos de então, verdadeiros experimentos visuais que articulam mídias analógicas.

Figura 30: Frame de Digital Opéra, Dominique Belloir, 1980



⁸⁵ “The early video artists’ use of ready-made images from commercial television led to overload – an accumulation of visual elements in which speed played a major role. These images interpenetrated, overlapped and merged into each other.”

Fonte: *Screenshot do Youtube.*⁸⁶

Montar tais elos imagéticos, disjuntando o tempo, é um exercício como sugeriria Benjamin, de “escovar a História a contra-pêlo”, num método anacrônico de abordagem de imagens, sem distinções lineares nem hierárquicas, como fez Warburg. Contudo, devemos ter claro que é o Vaporwave que retorna ao passado, explorando texturas características da imagem digital dos anos 80, marcadas pelo “uso de cores contrastantes vívidas e um tipo de brilho cromático.” (MERIDIEU, 2005, p 116). Neste caso, temos uma simulação destas texturas midiáticas através da metamídia digital, evocando o imaginário dos anos 80.

As colagens digitais do Vaporwave exploram técnicas atualizadas, mediadas por softwares automatizados, para atingir uma estética retro: não são de fato imagens produzidas pelas técnicas até então possíveis, e sim a dobra das novas técnicas mediadas por *softwares* que buscam remeter às visualidades passadas. Se nos voltarmos para o cerne criativo mediado pela natureza numérica do digital, e o uso de redes comunicacionais, e exploração de interfaces computacionais, tangenciamos o Vaporwave com produções artísticas digitais emergem após os anos 90:

O boom das redes de arte digital desde 1990 tem sido propulsionada pelos avanços nas tecnologias de internet e um clima cultural infundido pelo rápido crescimento da nova mídia e culturas digitais que gradualmente tem se entrelaçado com a vida diária da maioria da população mundial no vigésimo primeiro século. (FRITZ, 2016, p.60, tradução nossa⁸⁷)

Os contatos com tais visualidades, embora elas também se manifestem em formato físico (vinis, fitas cassete, roupas), são majoritariamente, ou ao menos em sua raiz, relacionadas ao uso de telas, dispositivos computacionais, redes. Nesse caso, há uma possível ponte com categorias artísticas mais atuais, principalmente o que se compreende como Web Art, que utiliza a tela como recurso fundamental para

⁸⁶ Digital opéra - Dominique Belloir / 1980. Canal Grand Canal - Art Video Collector, postagem de 2015. (03 min 10 seg) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=72KIRqIJCDQ&t=20s>> Acesso em junho 2019

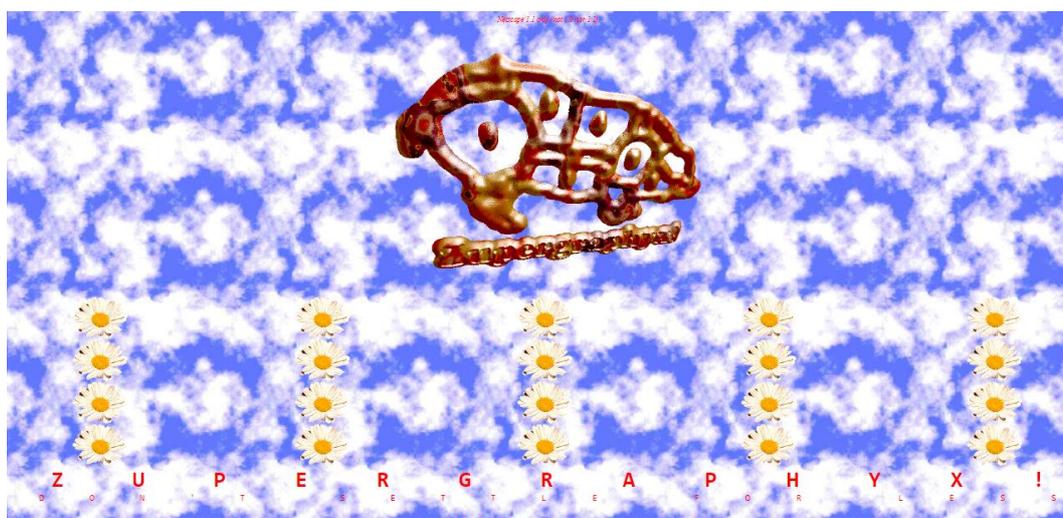
⁸⁷ “The boom of digital art networks since the 1990s has been propelled by the advances in Internet technologies and a cultural climate infused by the fast growth of new media and digital cultures that have gradually become interwoven with the everyday life of the majority of the world’s population in the 21st century.”

navegação hipertextual, e Net Art, que depende da rede e da interação do usuário. Novos vocabulários foram sendo criados nas artes e história da arte com o constante desenvolvimento de protocolos da internet e a assimilação desta cultura pela sociedade. Segundo Manovich, a revolução criativa midiática computacional, nos anos 90, impactou a parte profissional (designers, animadores, cineastas, artistas), e a partir dos anos 2000, ela impacta a todos (MANOVICH, 2008).

Artistas como Heath Bunting, Olia Lialina, Alex Shulgin e Vuk Cosic, já na década de 90 exploravam as potencialidades dos computadores, de realizar comunicações internacionais e relativamente sem custos de projetos artísticos que se sintonizam a “um novo tempo e frequência de comunicação e uso de dispositivos” (GREENE, 2004, p. 3). Um teor de responsabilidade social é promovida por estes artistas, através de ataques às normas estabelecidas pela Arte, como com o projeto Net.art per se, de Pit Schultz, Andreas Brockmann, e Igor Markovic, que se apropria de matérias da própria mass media, explorando apropriações e paródias de conteúdos midiáticos populares.

Segundo Greene, há ecos da Pop Art na Net Art, pois segue a linguagem do tabloide de impacto utilização de linguagens acessíveis popularmente. Neste caso, o termo “comercial” é visto ambigualmente, no qual muitos trabalhos comerciais foram pensados para exibirem qualidades artísticas, como é o caso da obra Zuper, de Michail Samyn, de meados dos anos 90.

Figura 31: Projeto Zuper, de Michael Samyn



Fonte: *Screenshot* do site⁸⁸

É necessário lembrar que neste momento, estamos articulando imagens Vaporwave lado a lado do que se consideram obras de Arte, ignorando os mecanismos intrínsecos aos seus universos de origem e seus contextos específicos. Segundo Gianneti, há um processo de conservação e controle da Arte que ocorre através de programas de legitimação, a canonização, que é “um processo que outorga a uma obra (ou a um conjunto de obras de arte), ou a um artista, uma posição destacada na escala de valores, que lhe permite se tornar parte do saber cultural coletivo” (GIANNETI, 2006, p. 75). Vaporwave, por recém completar sua primeira década de existência, é um objeto de pesquisa ainda sendo mastigado e interpretado conceitualmente, mas raramente pelo viés artístico.

O que diferencia o Vaporwave é justamente sua essência virtual, coletiva, efervescente, que existe mediante as regras e possibilidades das novas mídias que nutrem a comunicação globalizada. É único por estar contextualizado somente após 2010. Enquanto aos processos criativos e propostas estéticas de obras de arte recentes, ligadas à Web Art, Net Art, Vaporwave em um geral escapa ao encaixe em tais categorias historiográficas descritivas dos circuitos artísticos, que exploram o computador e a tecnologia muito antes da sedimentação destas tecnologias na sociedade. Vaporwave é um reflexo visível do impacto de “gazilhões de micronarrativas de todos os tipos e todos os assuntos” (FLORIDI, 2014, p. 62), empreendidas diariamente pela sociedade informacional contemporânea.

Essas imagens, todas elas que viajam em todas as direções, são o potencial arquivo das plataformas de compartilhamento. Elas transitam ao vivo ou circulam nas plataformas pelo seu valor de uso. Multiplicam-se os dispositivos de produção de vídeo, amplia-se o arquivo, o amador tem vez. Os caminhos entre o lugar do acontecimento ou os múltiplos eus e a imagem se encurtam (pelo upload, pela webcam). (MONTAÑO, 2015, p. 245)

Quando nos voltamos para distinções funcionais das imagens trazidas pela história da arte e das imagens Vaporwave, quebrando a abordagem anacrônica e não-hierárquica, e as associações possíveis através de seus repertórios visuais, percebemos que o Vaporwave está muito ligado ao design e à publicidade. As

⁸⁸ Zupper. Michael Samyr. 1995-1999. Disponível em: < <http://www.zuper.com/portfolio/zx3/zx2.html>> Acesso em fevereiro 2019

manifestações estéticas de imagens Vaporwave são fruto de escolhas específicas, que se enquadram em um repertório sociocultural. Por mais que as imagens causem choque por sua apresentação, elas correspondem a conhecimentos definidos em um coletivo. A junção de imagens a textos e imagens de produtos comerciais reforça mais ainda a perspectiva publicitária que imagens Vaporwave carregam, como se os álbuns ou imagens flutuantes fossem anúncios comerciais herméticos, escritos em japonês, intransponíveis e exóticos.

A imagem Vaporwave fica então na fronteira entre espanto perante a aglomeração surreal de fragmentos e o reconhecimento de certos dispositivos e mídias ali simulados por parte do visualizador. Apela afetivamente através de elementos reconhecidos de um passado recente a fim de fisgar a atenção de um internauta. Quando capa de álbum, a imagem e seu aspecto de embalagem ridicularizam a função comercial, ao mesmo tempo em que a mantém ligada ao sistema capitalista. É uma simulação de produto, um objeto estético que apela visualmente, e que em sua essência original busca a subversão da lógica capitalista, justamente por vender fumaça, esboços, detritos reciclados (os sons remixados) e reembalados com uma estampa colorida (a capa). Quando a imagem está dissociada da função de capa de álbum, ou até mesmo de videoclipe, ela se liberta deste invólucro comercial, e fica suspensa na experimentação visual, no efeito estético que pode ser atingido através de manipulações digitais, e ao ser dinamizada coletivamente, transforma-se em uma espécie de sintonização estética.

Seja busca por prazer visual, exercício criativo, ou livre inspiração individual, as imagens que povoam a internet e que estão etiquetadas sob o nome Vaporwave, quando desassociadas da música, se mostram como processos de construção de memórias coletivas. Ocorre uma seleção de elementos da realidade, de mídias e figuras que fazem sentido para um coletivo (vinhetas de televisão, videogames, computadores, marcas), pedaços de um passado recente que acionam afetivamente uma geração específica, e que não necessariamente viveu tal época explorada imagetivamente.

CAPÍTULO III

◇S E S P E C T R O S D E S L I Z A N T E S (艶ヨ衣) ⁸⁹

*Hamlet: Não há em toda Dinamarca um só canalha
Que não seja... um patife consumado.*

*Horácio: Meu senhor, não é preciso um fantasma sair da sepultura
Pra nos dizer isso*

Shakespeare

⁸⁹ Os Espectros Deslizantes. Texto traduzido para a fonte estilo Vaporwave através do site Vaporwave Text Generator.com

3 OS ESPECTROS DESLIZANTES

3.1 Assombrologia Nostálgica

Nostalgia é historicamente relacionado com um sentimento profundamente melancólico, de uma saudade dolorosa da terra natal que acomete o imigrante (JAMESON, 1983). Entretanto, mais recentemente, a palavra nostalgia se tingiu de um sabor menos amargo e mais saudosista, como que denotando uma saudade e um lembrar de partes positivas de coisas já vividas. Não propriamente o passado como um todo, mas um passado com os elementos constituintes da janela de tempo em que o indivíduo cresceu e viveu. Dessa forma, há uma situação profundamente social, pois esta janela de tempo é compartilhada com um coletivo, um compartilhamento de lembranças que são ativadas por tais referências, como a seguinte imagem, que traz o ícone da *Windows* típico dos anos 90, assim como o papel de parede clássico do sistema operacional.

Figura 32: Imagem em postagem



Fonte: JPG baixado do site Reddit⁹⁰

⁹⁰95 by 95 Unlimited Enterprise, postado pelo perfil *SwimmingWater4*, no site Reddit. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/VaporwaveArt/comments/bwpo8j/95_by_95_unlimited_enterprises/>

Devido ao repertório visual, nostalgia é uma noção atribuída ao Vaporwave, como se as figuras convidassem o visualizador a afundar nas idealizações futuristas do passado, num âmbito de comportamento coletivo que segundo Simon Reynolds (2011) pode ser enquadrado como uma *retromania*, fetiche pelo passado. Esse movimento encarna em diferentes instâncias, na moda, no cinema, e na televisão, desde o visual *vintage*⁹¹ às ressurreição de filmes dos anos 80 como *Star Wars*, *Blade Runner* e *Ghost Busters* nos cinemas: a nostalgia está latente nas mais diversas situações e adesões imagéticas que fizemos de nosso passado. Tal conjunto de fatores pode ser aproximado do cenário cultural pós-moderno, como retratado por Fredrik Jameson, sendo que “um mundo onde inovações estilísticas não são mais possíveis, tudo que pode ser feito é imitar estilos mortos, falar através de máscaras e vozes do museu imaginário” (JAMESON, 1983, p.116)⁹².

Ao tomar o Instagram como fonte para investigação cultural, Manovich percebe que há uma tendência global no design contemporâneo que revivem estilos muito bem escolhidos do século 20, que englobam não só a moda e designs de produtos, mas também as não mais existentes tecnologias midiáticas. Ele analisa que muitos instagramers fazem do aplicativo uma exposição ordenada e controlada da sua própria vida, numa construção individual que através de imagens alimentando um *feed*. Estes diários imagéticos são bem escolhidos, adotando um estilo, o que no caso do instagram são as escolhas particulares para atingir determinado aspecto. Ao justapor milhares de imagens, catalogando-as entre imagens projetadas, profissionais ou *selfies* corriqueiras, o autor percebe como estilos ultrapassados pairam nos gostos e comportamentos contemporâneos.

Junto a versões regionais e globais do minimalismo que se desenvolveu na segunda parte dos anos 1990 e início dos anos 2000, as fotos do instagram também participam de outra chave na megatendência vista no design e estilo de vida contemporâneo – revisitações nostálgicas de estilos selecionados do século XX que incluem não só modas ou produtos de design e mobílias moderna de cada década do século, mas também tecnologias midiáticas não mais existentes e suas estéticas. (MANOVICH, 2015. p 111)⁹³

⁹¹ Aqui se concebe vintage como uma tendência comportamental em relação à vestimenta e uso de dispositivos e aparelhos antigos, em uma revalorização destes objetos e técnicas que cresceu pelos anos 2000, como apontado por Cassidy (2012).

⁹² Posteriormente avançaremos na questão do pós-modernismo, dado a recorrência deste termo em aproximações literárias do Vaporwave, como empreendidas por Grafton Tanner (2016) e Alian Koc (2017), entre outros.

⁹³ “Along with global and regional versions of minimalism that developed in second part of the 1990s and early 2000s, the instagram designed photos also participate in another key contemporary design

Nestes seus estudos mais recentes, o autor alerta para a atualização das ferramentas teóricas para abordagem das novas mídias e a cultura digital. Conceitos como fetiche e commodity, segundo Manovich (2001), são inadequados para serem aplicados à fluidez e aos novos parâmetros contextuais contemporâneos, contudo, devido à produção literária ao redor do Vaporwave, e de suas próprias interpretações e possíveis associações, seria imprudente ignorar tais termos. Fetiche e *commodity* inevitavelmente recaem sobre Marx, e as ideias das relações de valorização e produção que se estabelecem ao redor de um objeto. O fetichismo da mercadoria, entendido quando este ganha autonomia após descolar-se dos seus processos de produção.

O fetiche irá ser desenvolvido com mais afinco por intelectuais da Escola de Frankfurt, em especial Theodor Adorno, e as ferramentas conceituais que gravitam ao redor da Indústria Cultural.⁹⁴ Da mesma forma, *commodity* é um termo fundamental na arquitetura dialética de Marx, e que será uma forma de se referir a força de trabalho empregadas para elaboração de produtos, e a equalização e valorização desta força de trabalho no processo de alienação da produção do trabalhador. Inevitavelmente, estes termos estão conectados à pesadas discussões filosóficas, e que de certa forma procuro superar, sendo que Grafton Tanner já propôs aproximações do Vaporwave a partir da ideia de comodificação de passados, percebendo a música e os álbuns como produtos, representações fantasmagóricas que incorporam funções de mercadoria, ao serem apresentadas dentro do circuito mercadológico da música, por mais que esteja sob os mecanismos contemporâneos da internet.

Se seguirmos por estes passos, podemos compreender estes objetos estéticos, não só as músicas e álbuns, mas clipes, GIFs e imagens como expressões individuais que são externadas, tradução de subjetividades interiores objetivadas exteriormente, e que se desprendem e podem chegar a lugares que estão fora do domínio do criador. Por outro lado, dado o contexto histórico como

and lifestyle megatrend – nostalgic revivals of selected 20th century styles that includes not only fashions from every decade and mid-century modern furniture and product design, but also particular no longer existing media technologies and their aesthetics.”

⁹⁴ Por mais que toquemos noções de estética e pós-modernismo, evita-se abordar termos como Indústria Cultural, Kitsch, e Camp, por estes estarem enredados em outras discussões teóricas datadas do século XX.

sinaliza Benjamin, no qual os refinamentos das capacidades técnicas borram as fronteiras entre público e criador, a criação de imagens e músicas Vaporwave, em sua essência inicial, resgataria os processos criativos que foram alienados dos artistas: o que antes demandava engenheiros de som, produtores, artistas gráficos, campanhas publicitárias, lançamento e distribuição de cópias, agora estas etapas estão sob o comando de um só indivíduo, que gerencia as diversas instâncias do seu trabalho, e delega funções a seu gosto ou necessidade técnica.

A questão é que estamos trabalhando com um objeto típico das novas mídias: acessível, dinâmico, altamente criativo no sentido de produzir objetos estéticos diversos e colocá-los num grande arquivo virtual volátil. Ele habita as diferentes instâncias da *Web*, plataformas, mídias sociais, e podem ser traduzidos para outras dimensões além do virtual, indo parar em estampas de roupa, revistas, cartazes. Em cada caso desprende-se de um circuito, da música, das artes, da indústria de videogames, para se submeter a outro, mas com a estética ainda sendo o cerne da identificação.

Enfim, reconhecendo a multiplicidade de suportes físicos e técnicos possíveis para a aparição dessas imagens, por si só são presenças descorporificadas, fantasmagóricas, no sentido de serem projeções. Suas figurações e representação de fragmentos do passado também podem ser entendidas como destilações vaporosas de um rescaldo cultural coletivo continuamente mutante. Neste caso, a nostalgia é uma seleção de lembranças apetitosas, saudosistas e macias, cujos objetos referenciados (marcas, *shoppings*, esculturas) concentram em uma forma visual emoções como tranqüilidade, felicidade, anestesia.

Figura 33: GIF Vaporwave



Fonte: Screenshot do site Giphy⁹⁵

A relação com o passado e com estes objetos familiares distantes e espectrais se torna então narcotizada, aprisiona o presente em desconjunturas temporais, em um labirinto sem fim. A nostalgia almejada pode ser entendida como o vestígio do *vício* da humanidade em seu próprio passado para se referenciar ao futuro (REYNOLDS, 2011). Os elementos imagéticos são reafirmações de repertórios visuais de uma cultura digital, ao mesmo tempo em que fazem parte de panoramas geracionais que se aproximam e se interpenetram. Assim, as figuras e aspectos visuais aparecem menos codificados como uma estrutura linguística do que elementos constitutivos de um repertório estilístico, que apela para a própria cultura ocidental, estimulando um olhar para seu passado recente e os detalhes superficiais do cotidiano urbano, de gerações que viveram, cresceram e que por vezes nem viveram as décadas de 80/90.

Uma das formas de identificar esse compartilhamento geracional, é segundo a forte presença de *animes* japoneses no Vaporwave, assim como de caracteres orientais, denuncia a marca cultural que foi impressa na geração que consumiu o vasto catálogo de obras nipônicas absorvido pelos EUA.

Com o advento dos videocassetes, os fãs americanos conseguiram dublar os programas dos canais com transmissão em japonês e

⁹⁵ GIF SUNSET PLAYSTATION, postado por Kokutohum, no site Giphy. Disponível em <<https://giphy.com/gifs/vaporwave-kotutohum-3oEduMLGc5PoJ7gcNy>> Acesso em: 12 jul. de 2018.

compartilhá-los com amigos de outras regiões. Logo os fãs começaram a fazer contatos no Japão – tanto a juventude local como militares americanos com acesso às novas séries. Tanto o Japão quanto os Estados Unidos utilizavam o mesmo formato, NTSC, facilitando o fluxo de conteúdo pelas fronteiras nacionais. (JENKINS, 2009, p. 238)

Há uma questão afetiva coletiva, um acionamento do passado através de elementos selecionados, gatilhos visuais de uma janela de tempo contextual que diz respeito à geração dos *millenials*, ou geração Y. Entretanto, voltando ao questionário que Maurício Fanfa aplicou a alguns produtores de imagens de Vaporwave em 2018, um dos artistas tinha somente 17 anos. Ou seja, a questão geracional pode ser tracejada historicamente em amplo escopo na produção massiva de Vaporwave, mas em alguns casos as próprias memórias se mesclam com imaginações, construções visuais que refletem uma saudade de algo que nem foi vivido.

Em seu livro *Ghosts of My Life*, Mark Fisher percebe que o capitalismo neo-liberal pós-fordista deságua em uma cultura de retrospectiva, e aponta que o consumo e a produção são dois fatores centrais para entendimento deste processo de esgotamento de horizontes gerais. Com o capitalismo tardio, a sociedade é simultaneamente exausta e superestimada pela intensidade e precariedade do trabalho. Com o tempo acelerado e ao mesmo tempo fome de estímulos, a sociedade demanda soluções rápidas para desejos imediatos. O retro, na arte, satisfaz com uma pequena variação de algo já familiar (FISHER, 2014).

Fisher utiliza o conceito *Hauntology* de Derrida para abordar a condição assombrada que a sociedade contemporânea tem em relação ao seu passado, sendo que o presente não consegue se dissociar dos futuros idealizados no passado e que acabaram não se concretizando. O espectro, segundo Derrida, é o eterno retorno, a aparição descorpórea que está dissociada do tempo. O espectro é o fantasma, o *revenant*⁹⁶, a aparição que retorna, em um plano mental.

Das primeiras palavras do Manifesto Comunista, “*A espectre haunts Europe*”, Derrida cria a “*Hauntology*” como dispositivo heurístico para desenvolver seu pensamento, pois ela concentra diversas nuances epistemológicas na língua inglesa e francesa. A pronúncia inglesa de *Hauntology* brinca com a pronúncia do termo ontologia, e da pronúncia francesa destes termos. O radical do *Hauntology*

⁹⁶ *Revenant*: palavra francesa que denota tanto o sentido de retorno quando o de fantasma, neste caso, sugerindo a natureza cíclica da aparição.

empregado por Derrida reside na palavra francesa *Hantise*, que como substantivo está relacionado a um pensamento que obsessivamente retorna à mente, e como adjetivo, designa um movimento descompassado de concepção de temporalidade, um desajuste dimensional que causa desconforto e angústia quanto ao contemporâneo. Ao voltar ao linguajar espectral de Marx, que foi usado mais como recurso metafórico, Derrida usa desdobramentos lingüísticos como ferramentas para desconstruir a ontologia, em uma crítica radical das dicotomias dialéticas, concepções totalizantes, e com elas frisa a necessidade de fazermos justiça às gerações que não estão mais presentes, e que nos assombram.

Em 1983, no filme *Ghost Dance*, de Ken McMullen⁹⁷, Derrida já esboçava a Assombrologia⁹⁸ como alternativa crítica à metafísica hierárquica, uma fragmentação da clausura do dualismo ôntico/ontológico, requerente de uma noção de presença (NETO, 2015). Para Derrida, nada está presente, assim reformulando a percepção do tempo e da própria História, incluindo a ausência no jogo de interpretações da temporalidade. Esta presença/ausência, que é característico do fantasma, irá ser elemento chave para nos lembrar do outro, daquele que já se foi e aquele que ainda virá a nascer, evocando um senso de responsabilidade que perpassará todo seu pensamento.

A potência da fala de Derrida irá injetar um novo fôlego ao pensamento contemporâneo, e respingará de diversas maneiras. Em âmbito acadêmico brasileiro, os insights de Derrida não ecoaram da mesma forma como nos Estados Unidos e Europa, compatibilizando desconstrutivismo e marxismo numa reflexão articulada (ROCHA, 2015). No mundo da arte, o termo *Hauntology* também foi empregado para congregar trabalhos que envolviam noções de arquivos, memórias e futuros perdidos.⁹⁹ A carga simbólica e as conexões estabelecidas a partir deste

⁹⁷ Ghost Dance (1983) - Ken McMullen. Canal Maldoror, postagem de 2014. (1h 34 min 29 seg)
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SwkjAuN--k&t=6s>> Acesso 20 set. 2018

⁹⁸ Tomo a liberdade de traduzir a palavra *Hauntology* para uma versão portuguesa a fim de distinguir o conceito de Derrida do gênero musical *Hauntology* previamente apontado. A primeira vez que ouvi o termo Assombrologia foi com o quadrista Diego Guerlach, na cidade de São Leopoldo/RS, por volta de 2017, em uma conversa sobre os textos de Mark Fisher, contemporaneidade, e a música inglesa dos anos 90/2000. Opto por este termo, pois expressa a ideia de assombração, de contínuo retorno, por mais que perca sua carga semântica e fonética, que do original *hauntology* brinca com a sonoridade da palavra ontologia.

⁹⁹ Sobre as influências e circularidades do termo *hauntology*, Reynolds aponta: "In the summer of 2010, two separate American exhibitions based around the concept took place concurrently. Berkeley Art Museum's *Hauntology* was co-curated by musician Scott Hewicker but largely consisted of paintings. Meanwhile, over in New York, the Guggenheim's photography and video exhibition *Haunted* divided the work displayed into categories such as 'appropriation and the archive', 'documentation and

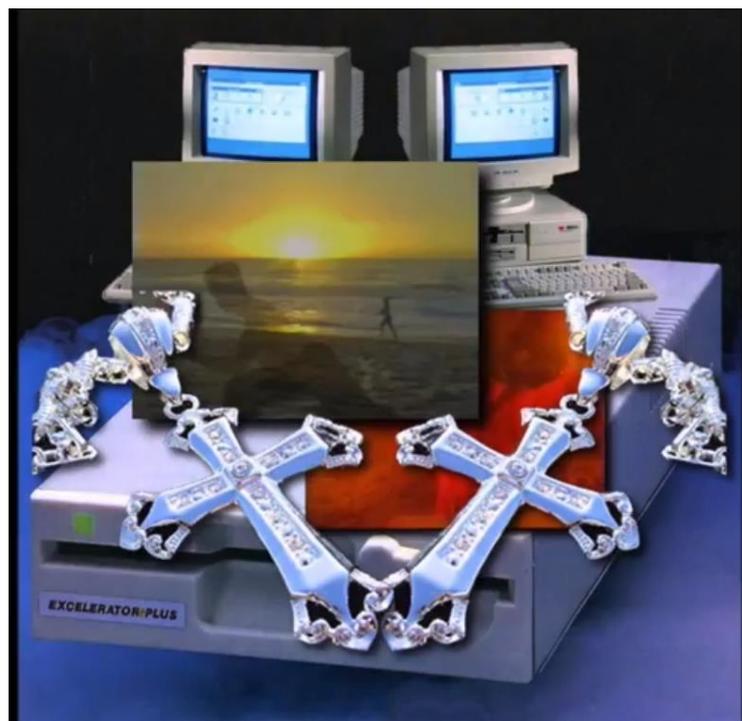
termo serviram de trampolim para exposições, simpósios, seminários, e permearam críticas musicais e motivações estéticas. Pelo viés das Artes visuais, podemos apontar duas exposições de 2010, em dois grandes museus americanos, que buscam na linguagem espectral inaugurada por Marx e redinamizada por Derrida, uma forma de concatenar obras e montar um esquema curatorial.

Podemos apontar que a fala de Derrida em meados dos anos 90 irá alimentar intelectualmente uma geração de acadêmicos, artistas e jornalistas, pelo menos no eixo anglo-saxão, e que repercutirá na forma em que o Vaporwave foi sendo concebido e elaborado. Para Grafton Tanner, a ideia fantasmagórica é amplamente explorada para aproximar-se e compreender o Vaporwave. Os fantasmas do passado estariam constantemente sendo evocados pelos signos do Vaporwave, suas texturas musicais que remetem aos anos 80/90, desaceleradas, abafadas, fragmentadas e repetitivas. O próprio *loop*, que é uma repetição de um trecho sonoro específico continuamente, denota a decrepitude e mau-funcionamento. Segundo Tanner, a repetição de uma informação é denúncia do mal funcionamento e prenúncio do colapso total de um ser, a morte. Neste aspecto, cada vez mais se aproxima do caráter mórbido do espectro, além da própria essência do ato de gravar um som: após registrada a voz de alguém em alguma mídia, não seria uma presença fantasmagórica a sua reprodução?

Se trouxermos a miríade de imagens a estas condições fantasmáticas, de rostos mortos ali representados descolados da linearidade temporal, temos então presenças espectrais. Não é por acaso que estas noções se conectem com Vaporwave. Ramona Xavier, responsável pela criação de Macintosh Plus, também está por trás do álbum *esc 不在*, sendo que estes últimos caracteres em japonês significam “ausência” (HARPER, 2012). A presença/ausência que os computadores nos proporcionam, de viver, de afetar e ser afetado através de ações simuladas digitalmente.

Figura 34: Capa do álbum Black Horse, de *esc 不在*

reiteration', 'landscape, architecture and the passage of time' and 'trauma and the uncanny'. (REYNOLDS, 2011, p. 329)



Fonte: Acervo digital¹⁰⁰

Mas há outro tipo de presença/ausência, que seria da própria representação da janela de tempo dos anos 80/90, este passado recente em que as gerações envolvidas na produção do Vaporwave cresceram e tem uma relação, ao menos, de lembrança, ao fazerem um exercício de lembrar. A presença deste passado simbolizado por figuras como *layouts* da *Web 1.0* e aspecto de VHS, podem ser compreendidas como os retornos fantasmagóricos, a presença decalcada daquele tempo, de uma face descorpórea e que ainda sorri e faz caretas. A atmosfera dos anos 80 e 90 seja o combustível para a “nostalgia” que impregna o conceito de Vaporwave, numa seleção de fragmentos agradáveis daquele tempo, a fim de engatilhar uma relação de afeto com o visualizador. A nostalgia somente tem seu sentido quando associada internamente na dimensão individual daquele que tem contato com o conteúdo. As situações descontraídas, o prazer material implícito, representam os mais banais elementos comerciais a que nossa vida se resumiu, em uma crítica voraz e sincera da nossa própria condição de cidadãos e dos nossos prazeres e motivos de existência encutidos socialmente nas últimas décadas.

¹⁰⁰ esc 不在 : Black Horse. Canal Vapor Memory. Postado em jul. de 2015. (28 min 11 seg)
Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=h-t7js_nysU > Acesso em 10 out. de 2018

Assim, os próprios resquícios memoriais de uma geração são remodelados, ocupando um espaço e força cognitiva que pudesse imaginar possíveis futuros, mas que ao invés disso, olham pelo retrovisor. Anulação de futuros, disjunção do tempo. Nosso presente só faz sentido quando olhamos para o futuro e o passado. Isoladamente, o presente é uma nota musical sozinha: para compor uma melodia, são necessários os sons anteriores e posteriores. Para Derrida, esse desajuste entre tempos nunca se encerrará, e tal inadequação temporal se ergue do seu próprio conteúdo, que excede a forma, ultrapassa signos, modelos, eloquência e luto (DERRIDA, 1992, p.144). É um fenômeno anacrônico *sui generis*, que o espectro, o fantasma, pela sua natureza de eterno retorno impossível e ainda sim obsessivo, evoca.

Mas o linguajar espectral não está somente no pensamento de Derrida. No fim de sua vida, Aby Warburg colocou a História como uma estória de fantasmas para adultos, e a própria fascinação do intelectual com as imagens poderia ser associada a obsessão, as ideias que continuamente voltam sem convocação, assombrando a mente como a serpente totêmica que assombrava os sonhos de Warburg. Pela suas flutuações metodológicas, descarte de imperativos categóricos como beleza e bom gosto, permitiram um modelo fantasmal para concepção da História.

Graças a sua atenção às imagens, Warburg teria encontrado vínculos entre o problema do tempo histórico e o tempo psíquico nos corpos agitados por afetos. As contorções, inclinações e texturas da forma humana, sua força patética, fornecem a matéria das imagens fantasma. (GIOVANNI, 2014, p. 350)

Didi-Huberman, nos anos 2000, irá explorar um linguajar fantasmático para conceber o pensamento de Warburg, e percebe que o próprio vocabulário do intelectual é espectral em virtude de seus termos escolhidos para sua dialética serem de difícil tradução, e que seu pensamento de fato nunca tomou “corpo”, assombrando a História da Arte. Sua presença descorporea permanece através de Panofsky e Ginzburg, e seus textos e seu projeto *Atlas Mnemosine* revisitados e estudados cada vez mais.

Warburg também se coloca e percebe a história em uma disjunção temporal, equilíbrio de processos entre o que muda e o que resiste à mudança, um jogo de

presenças e ausências alternantes e variáveis, possíveis de retornos que ocorrem sem convocatória, típico do fantasma. Conectando imagens através da perspectiva da *nachleben*, que Didi-Huberman traduz como sobrevivência, Warburg desorienta a história. Segundo o autor, este método de Warburg cria uma situação paradoxal:

As mais antigas coisas as vezes vem depois de outras menos antigas. Portanto, a astrologia do tipo indiana – a mais antiga que existe – veio para ser usada novamente na Itália no décimo quinto século após ter sido suplantada e deposta por gregos, árabes e astrologia medieval. (DIDI-HUBERMAN, 2017, p. 48, tradução nossa¹⁰¹)

A sobrevivência então não é entendida como é uma continuidade, e sim como uma sobrevida, como retornos mesmo após períodos latentes, e que podem surgir invertidas, sob diferentes atribuições e funções. É o que vemos com as esculturas greco-romanas icônicas do Vaporwave, um elemento que atravessa diferentes circuitos culturais, encontra-se de diferentes formas em imaginários coletivos e individuais. Mas devemos lembrar que os significados acionados pelo corpo de pedra ocorrem na parte do visualizador da imagem. Depende do leque de referências, saberes, e relações de afeto com tal objeto que o visualizador possui.

Próximo da janela de tempo de Warburg, Walter Benjamin também explora metáforas fantasmagóricas. Benjamin usa o conceito de fantasmagoria, que é o espetáculo ilusório de projeções de luzes e sombras típico da Europa do século XVIII, como uma metáfora para os processos que levam ao resultado final de um produto quando estes processos são velados pelas relações imaginárias construídas pelo capitalismo. Fantasmagoria seria o que envolve o objeto, camadas que encobrem sua origem e que confundem desejo e necessidade de algum objeto.

Similar ao conceito de *pathosformel* e o objetivo de reconstituir memórias culturais do ocidente por imagens, Benjamin busca reconstituir essa memória através de imagens dialéticas, por citações, materiais saturados de tempo. Para ambos os autores, “a imagem comporta em si a memória de um acontecimento forte, que reenvia para experiências originárias, como uma espécie de marca ou um traço sobre os estratos mais arcaicos da consciência” (CANTINHO, 2016, p. 34). É através

¹⁰¹ “It creates the following paradoxical situation: the most ancient things sometimes come after less ancient ones. Thus, the Indian type of astrology – the most ancient there is – came to be used again in Italy in the fifteenth century after it had been supplanted and rendered out of date by Greek, Arab, and medieval astrology”

destes traços que ocorre a sobrevivência, a sobrevida, a então aparição de um fantasma, que surge sem convite, retornando continuamente.

Mas com o termo fantasmagoria Benjamin busca descrever um fenômeno comportamental da sociedade contemporânea, a ocultação ou a ignorância dos processos que colocaram as coisas nos lugares onde elas se encontram. Além do caráter de ilusão, está embutido em vocabulário as mesmas influências da psicologia, de termos e práticas então emergentes na academia.

Fantasma funciona, poderia se dizer, no nível da percepção inconsciente, em algum lugar entre a inconsciência óptica que Benjamin viu na alta velocidade da revelação da fotografia de processos invisíveis do mundo, e a inconsciência Freudiana, do desconhecido que é excluído da subjetividade. (CUBITT, p.274, tradução nossa¹⁰²)

O fenômeno fantasmático é uma ilusão que se interpõe como um biombo entre os processos que estruturam nossas imaginações. As iluminações nos espetáculos de fantasmagoria, que desviam a atenção dos gestos dos controladores das figuras flutuantes, então são orquestradas. Diferente de uma ilusão delirante, inscrita em um estágio de exaustão ou loucura de uma consciência, a fantasmagoria remete a uma série de processos organizados e sistematizados que a sociedade se enredou.

Por sua vez, tanto Derrida quanto Benjamin apresentam raízes nos escritos de Marx, e os três autores por sua vez inspiram-se em Shakespeare, sendo Hamlet uma peça chave para entender as suas metáforas espectrais. Para Derrida, o fantasma é a figura que assombra o novo rei usurpador, através do comportamento ensandecido desencadeado pela alucinação do jovem Hamlet. Para Benjamin, a própria alucinação é o que se interpõe entre os elementos do mundo, mascarando e iludindo os espectadores. Tanto a Assombrologia quanto a Fantasmagoria que se desenvolvem ao redor da metáfora do fantasma, quando partido de Hamlet, aproximam-se em seu caráter alucinatório e delirante que a palavra *Hypnagogic*, apontada no capítulo 1, designa. O limiar entre o sono e o estado desperto é um campo volátil que abre possibilidades de aparições, visões irreais de um ponto de

¹⁰² “*Phantom* works, we might say, on the level of the unconscious of perception, somewhere between the optical unconscious that Benjamin saw in high-speed photography’s revelation of unseen processes of the world and the Freudian unconscious, the unknown that is excluded from subjectivity.”

vista físico concreto, mas que existem e influem no jogo interpretativo que ocorre em uma alteração do estado de consciência. O Fantasma de Hamlet não é convocado, ele aparece para o príncipe e os vassallos da Guarda Real. Contudo, quando o Fantasma retorna ao palácio, em um diálogo entre Hamlet e sua mãe, a figura espectral é vista somente pelo príncipe, apontando o caráter alucinatório da aparição. De fato, ao longo da peça de Shakespeare, a loucura é um veneno que vagarosamente contamina Hamlet e Ofélia, um estado de consciência alterado devido à aparição de uma presença que surge pela sua ausência (o rei envenenado). Neste caso, loucura e delírio se aproximam, como visões alucinatórias desencadeadas por gestos concretos, e que revertem em repercussões também concretas (a trama dos personagens).

Por este ângulo, Assombrologia e Hipnagogia estão próximas, embora o primeiro termo apresente uma carga filosófica mais potente e influente no meio intelectual. Permeando Marx, Derrida, Fisher, e Tanner, *Hauntology* mostra-se como palavra-chave para descrições literárias acadêmicas e vernaculares da cultura contemporânea, que se vê continuamente assombrada por visões do passado. O Vaporwave se mostra então como mais um sintoma de um panorama cultural mais amplo, que se apresenta no cinema, literatura, e artes, onde os novos elementos estão sempre assombrados pelos contextos e demais elementos pretéritos que deságuam no presente.

Mais adiante, veremos mais um exemplo de assombração do presente pelo passado: a apropriação da estética Vaporwave por grupos de ideia conservadores e de extrema direita, da mesma forma que a cultura *Skinhead* foi transfigurada pelos *Bonerheads* e *Hammerskins* (segmentos de *Skinheads* conservadores). Não é possível perceber o Vaporwave como uma “cultura”, com ideologias, indumentárias, comportamentos e estilos de vida, e sim como um sintoma estético da cultura online massiva. Contudo, há processos de construção identitária desta estética, e que ocorrem fluidamente nesta cultura online, enredando agentes institucionais (sites de notícias, jornais, críticas musicais), e as próprias comunidades e redes sociais que se comunicam através de mídias sociais.

3.2 Edificações Identitárias

Segundo alguns autores e por parte da audiência do Vaporwave, o gênero é embebido em uma lógica subversiva crítica ao capitalismo, pela destruição de determinadas músicas e evocação de uma atmosfera nevoenta, que incapacita uma percepção clara da dimensão em que se está. Como visto no primeiro capítulo Graças a Adam Harper e Simon Chandler, cujos escritos publicados em revistas digitais de crítica musical, a música e estética Vaporwave foi difundida sob esta perspectiva, como que uma versão da cultura *Do It Yourself* virtual, desacelerada, irônica, colorida e nostálgica. Vaporwave, por uma perspectiva musical, foi feito, interpretado e descrito, como sendo subversivo e crítico ao capitalismo.

Pela imagem, temos outra dimensão desprendida do circuito musical, espalhando-se silenciosamente de uma forma mais abrangente em direções cada vez mais ambíguas. Até então, após uma abordagem da literatura a respeito de Vaporwave, majoritariamente sobre o som, a imagem até então fica como um adereço decorativo para a música, seguindo uma lista de elementos que servem como códigos visuais. Enquanto as músicas Vaporwave são acessadas por determinado público, não necessariamente o público possa acessar as imagens, ou aqueles que apreciam as imagens relacionadas ao Vaporwave podem ignorar completamente o som.

No caso da imagem, ela se propaga em outras mídias sociais além das plataformas audiovisuais como Youtube, Bandcamp e Soundcloud. Em mídias sociais como Facebook, Instagram, Twitter, e Reddit, imagens categorizadas com Vaporwave servem outros propósitos além do som. As imagens por si só carregam uma iconografia que a associa ao Vaporwave, e a partir de suas imagens e recorrência de figuras podemos perceber as relações discursivas. As figuras e motivos são a chave para constituição de sua identidade visual, sendo elas o gatilho para identificação da imagem ao gênero Vaporwave.

Identificação evoca uma noção de identidade, um conjunto de aspectos que distinguem determinada coisa das demais. Segundo Stuart Hall, “todas as identidades estão localizadas no espaço e no tempo simbólico” (HALL, p. 71), mediante as conceituações constantemente refeitas no imaginário social. Identidade é um conceito amplamente debatido em diversos campos de conhecimento, na

sociologia, antropologia e história, envolvendo memória coletiva, nacionalidades e etnias, processos de legitimação e dominação, de mesclas e exclusões culturais. Sendo assim, todas as identidades são construídas (CASTELLS, 1994), e suas elaborações são feitas mediante a distinção de seus aspectos perante o aspecto de outras identidades.

No mundo contemporâneo, a pluralidade de identidades possíveis foi ampliada na medida em que os sistemas de representação se multiplicaram, desaguando em culturas híbridas, cada qual com especificidades e variações que podem desdobrar em outro nicho que congregue sujeitos com interesses em comum. A palavra *híbrido*, que antes com Manovich era usada para designar as remediações de naturezas linguísticas de objetos da New Media, agora emerge para acionar a ideia de mescla de influências globais em circunstâncias locais, e os diferentes resultados destas misturas. A identidade do Vaporwave é construída visualmente com elementos do passado recente, apelando para uma identificação mais basilar e sutil por parte do visualizador: o de reconhecimentos dos signos e assimilação destes nostalgicamente. Ao mesmo tempo em que uma peça visual é identificada com o nome Vaporwave, correspondendo um processo de construção literária e concepção pública ao redor do gênero, a estética traz elementos que indivíduos da geração *millennial* conviveram em sua infância, e assim aciona o sentido de sociedade moderna ocidental urbana.

A interpretação do Vaporwave pela literatura jornalística constitui um processo pedagógico externo para sedimentação de alguns conceitos sobre o gênero, mas há também um processo interno de criação e assimilação de imagens em diferentes redes sociais. Aqui é outro desdobramento da comunicação digitalizada e integrada à sociedade. Redes sociais online, através de mídias sociais, possibilitam que indivíduos interajam e exibam suas próprias conexões sociais internas. Através de perfis, (re)apresentações de identidade individual pública, se desenvolve uma auto-concepção e exercita-se um *voyeurismo* e um exibicionismo virtual. Enquanto *voyeur*, pode se acessar as imagens e postagens, ler e salvá-las, enquanto participante, as atividades são curtir, postar, comentar, replicar comentários, divulgar; mas estas atividades em sua essência são cada vez mais próximas, sendo que simplesmente navegar por uma rede social já aglomera informações mais acessadas, acionando novas sugestões proporcionadas por algoritmos da rede.

Talvez seja necessário frisar que redes sociais aqui se referem aos sites e plataformas online que integram diferentes usuários, possibilitando entre eles interações, trocas de informações, sabendo que estas são atividades humanas que ao longo de toda a história estiveram em exercício e transformação a partir da tecnologia. O computador sim representou um salto para estes processos comunicativos, e atualmente são questões emergentes comportamentais da sociedade, de uso dessas redes, e das informações que estas redes gerenciam e detém. Segundo Castells:

A noção de “comunidades virtuais”, proposta pelos pioneiros da interação social na Internet, tinha uma grande virtude: chamava a atenção para o surgimento de novos suportes tecnológicos para a sociabilidade, diferentes de formas anteriores de interação, mas não necessariamente inferiores a elas. Mas induziu também a um grande equívoco: o termo “comunidade”, com todas as suas fortes conotações, confundiu formas diferentes de relação social e estimulou discussão ideológica entre aqueles nostálgicos da antiga comunidade, espacialmente limitada, e os defensores entusiásticos da comunidade de escolha possibilitada pela Internet. (CASTELLS, 2001, p. 135)

Conforme os sistemas operacionais de computadores foram sendo adaptados para telefones móveis, e estes gradativamente acessíveis à sociedade, as redes sociais ocupam uma grande parcela da atividade de uma pessoa online. A popularização do Flickr e Orkut como redes sociais em meados dos anos 2000, seguido pela explosão do Facebook, foram logo traduzidas para linguagem de celulares, adaptando funções e as próprias visualizações da informação para telas menores. As outras formas de acessar informações também se adaptaram, jornais, sites, fóruns, transformando-se em um híbrido entre sites, aplicativos, e perfis dentro de redes sociais.

Essa transposição de elementos pode ser vista como a variabilidade da linguagem das novas mídias, a modularidade da informação e da forma de que ela pode ser acessada. O que precisamos frisar aqui são as redes sociais como ambientes virtuais em que estas trocas estéticas ocorrem, e de que maneira elas acontecem. Para percebermos outro lado da identificação do Vaporwave, vamos nos ater em redes sociais como Reddit e Instagram. Mídias sociais põem em funcionamento conexões entre perfis de internautas através de ferramentas específicas de cada plataforma. Compartilhamento de materiais, comentários,

visualizações, hashtags, em essência, são as mesmas funções, mas ocorrendo sob diferentes layouts visuais estipulados por tais redes. O Reddit é uma plataforma de postagens e visualizações de conteúdos através de comunidades, que se transformam em reais fóruns de debate. Através destas comunidades, diversas pessoas trocam trabalhos e críticas, coletivamente se apoiando. Sobre essa comunidade, Fanfa descreve:

Além de ser um espaço segmentado para artes gráficas, é autointitulado um espaço de arte. As postagens do fórum são votadas positiva ou negativamente pelos frequentadores, o que cria um ranking de melhores postagens, que funciona como uma curadoria *crowdsourced*. (FANFA, 2018, p. 8)

O caráter coletivo de construção de um imaginário perpassa estes ambientes virtuais, redes sociais que servem como canais midiáticos gestados pelos próprios usuários. Podem ser vasculhados arquivos, ou eles organizados segundo outras lógicas de ordenamento (últimas postagens, mais relevantes), fazendo da navegação da comunidade uma atividade intuitiva e regulável.

:

Figura 35: Postagem na Comunidade Vaporwaveart



Fonte: *Download* do Reddit.¹⁰³

¹⁰³ [OC] *not sure what to call this exactly, but I thought I could share it with you* . Postado por Evolution_XR, na comunidade Vaporwaveart, dia 08 mai. de 2019 Disponível em: <https://www.reddit.com/r/VaporwaveArt/comments/bmck1t/oc_not_sure_what_to_call_this_exactly_but_i/> Acesso em jul. de 2019

Esta postagem do avatar *Evolution XR*, em abril de 2019, tenta não categorizar sua estética, mas compartilha-a em um grupo de Vaporwave, sabendo que os elementos que carrega, como água, cores pixeladas e vibrantes, palmeiras e esculturas, e uma mensagem solitária, são ligados a este gênero. Desprendida de som, a imagem trabalha sozinha nesta dimensão, uma imagem estática que pode ser compreendida como exemplo de uma colagem digital, que reúne fragmentos de arquivos de outras imagens, recortados de suas outras funções e reposicionadas na tentativa de criar alguma narrativa, onde a estátua, virtualizada mais uma vez através do ícone que encabeça a mensagem, como se a estátua estivesse fazendo algum comentário de dentro de um jogo.

Interpretações à parte, o interessante é observar as explorações estéticas balizadas por comentários de terceiros, ocorrendo completamente em um âmbito virtual desterritorializado. A seguinte imagem é de 2016, postada por *lampac6*, também na comunidade *VaporwaveArt*.

Figura 36: Postagem na comunidade Vaporwaveart



Fonte: *Download do Reddit*¹⁰⁴

Aparentemente, cinco anos após o surgimento do Vaporwave como um gênero subalterno musical, seus elementos visuais estavam já consolidados. Novamente, encontramos as estátuas neoclássicas, o quadriculado, o céu azul, e as mídias características dos anos 90, como VHS e as fontes pixeladas típicas dos computadores dos anos 2000, como já apontados por Fanfa.

A imagem é anunciada como uma primeira experimentação de criação visual seguindo uma tendência Vaporwave por parte do autor. Aqui podemos explicitar a inspiração do autor com o álbum *Floral Shope*, com os rostos das estátuas e o quadriculado, e também ao colocar o título da imagem como “*INYOURHEAD*”: na faixa mais clássica do álbum, *リサフランク 420 / 現代のコンピュー*, a música desacelerada e distorcida de Diana Ross, que canta “*It is all in your hands, for sure*”, acaba soando como “*is all in your head*”. Tal frase é tão marcante para o Vaporwave, que ela encabeça o título de um artigo de Monteiro et AL.¹⁰⁵ Se estabelecer esta ligação entre os dois materiais da internet aqui associados for demasiada presunção, e desqualificação da originalidade do artista visual que fez a imagem do Reddit em 2016, seria também ingenuidade não ver a relação de referência que o álbum *Floral Shoppe* apresenta para com demais trabalhos imagéticos.

A figura 37, postada na mesma comunidade em 2019, é uma tentativa aparentemente fracassada de fazer uma estética Vaporwave:

Figura 37: Postagem na comunidade Vaporwaveart

¹⁰⁴ I N Y O U R H E A D (2016) my first go at vaporwave. Postado por lampac6, na comunidade Vaporwaveart, 26 de abr. de 2016. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/VaporwaveArt/comments/4gheb7/i_n_y_o_u_r_h_e_a_d_2016_my_first_go_at_vaporwave/> Acesso em 20 abr. 2019

¹⁰⁵ <http://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2017/resumos/R57-0360-1.pdf> <acesso em novembro de 2018>



Fonte: Download do *Reddit*.¹⁰⁶

A imagem é sinalizada pelo autor, provavelmente o jovem que aparece na foto, como uma edição Vaporwave. Assim, pode ser apontada como uma *selfie* editada, com camadas de sua própria superfície, recortadas por janelas de interfaces digitais de computador e de celular (*software paint*, caixas de aviso típicas do sistema operacional *Windows*, e visualizador de fotos da *Apple*), e com caracteres japoneses e golfinhos. Sem dúvida é uma edição, o autor não estava errado, e utiliza de imagem digital, camadas, caracteres japoneses e golfinhos. Entretanto, a recepção desta foto não é muito positiva, recebendo críticas e dicas de como ser “mais” Vaporwave.

Por comentário, *Jackylegs99* responde a imagem:

Eu acho que as duas maiores coisas que esta imagem têm para “não ser Vaporwave” são – o assunto. É só uma foto de um cara em um carro, com seu cinto de segurança. Não realmente “*vaporwavy*”. O screenshot do iPhone. Não realmente não da estética dos 90. Eu acho que as outras coisas que você fez estão no espírito do

¹⁰⁶ *My first try at a Vaporwave edit. You like?* postado por yoyomaXO, no 02 mai. de 2019. Disponível em: https://www.reddit.com/r/VaporwaveArt/comments/bk0job/my_first_try_at_a_vaporwave_edit_you_like/ Acesso em junho 2019.

Vaporwave embora com alguns ajustes você poderia a deixar realmente “wavy”¹⁰⁷

O processo de identificação visual com o conceito de Vaporwave mostra-se então fermentado internamente, de forma espontânea, pelos artistas visuais que exploram o estilo. Em uma troca de informações que desconsideram suas posições geográficas ou sociais, através de perfis de redes sociais e fóruns, compartilham seus experimentos, divulgam suas artes. Um vasto acervo imagético é inflado por contínuas postagens de imagens, numa avalanche de informações, que reflete um dos aspectos da sociedade informacional da Hiper-história, de que após 2007, a sociedade estaria produzindo mais informação do que poderia armazenar (FLORIDI, 2014).

Estamos traduzindo nós mesmos para dados informáticos, deixando pegadas, registros, arquivos, criando novas versões de consciências e de personas públicas. Nesse processo, talvez não haja mídia social mais significativa para contemporaneidade que o Facebook, sendo ela uma empresa poderosa a ponto de balançar a próprias bases do capitalismo. Em 2004, o Facebook foi fundado por Mark Zuckerberg, Andrew McCollum e Eduardo Severin no campus da Universidade de Harvard. Desde seus primeiros meses de existência e popularidade entre os universitários, a rede social demonstrava potencial de crescimento e lucro, o conduziu a agregar valor no mercado e podendo financiar as gestões e manutenção da rede. A partir de 2006, qualquer pessoa com um endereço de email válido poderia ser inscrever no Facebook, integrando-se a uma rede de interações sociais, com postagens de vídeos, imagens, status, cada vez mais possibilitando uma modelagem dos perfis através de conteúdos audiovisuais.

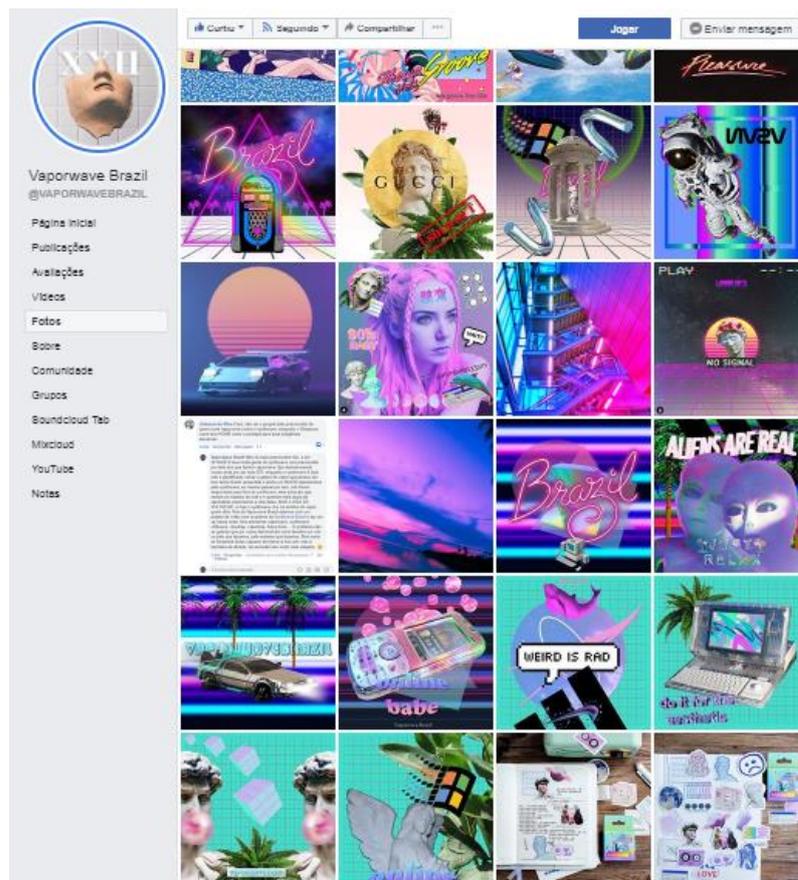
Pessoas, empresas e marcas estavam se traduzindo para uma situação de ambiente virtual, criando seus perfis e interagindo em ritmo atualizado de troca e criação de informações. Na medida em que utilizam a rede, criam informações preciosas para a rede social, desde dados que possam direcionar anúncios

¹⁰⁷ Comentário do perfil *Jacky/legs99* quanto à imagem em questão: “I think the two biggest things this image has that make it not “Vaporwave” are – The subject matter. It’s just a picture of a guy in a car, with his seatbelt on. Not really vaporwavy. The iPhone screenshot. Not really in the vein of the 90’s aesthetic. I think the other things you did were in the spirit of Vaporwave though and with some adjustments you could make it truly wavy.” Comentário na postagem *My first try at a Vaporwave edit. You like?* postado por *yoyomaXO*, no 02 mai. de 2019. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/VaporwaveArt/comments/bk0job/my_first_try_at_a_vaporwave_edit_you_like/> Acesso em junho 2019.

comerciais, quanto à percepção de grandes padrões de comportamento, percebidos através dos dados produzidos em larga escala pelos usuários. Quinze anos após o seu surgimento, o Facebook conta com mais de 2 bilhões de contas ativas, tornando-se uma empresa gigantesca, e uma marca decisiva para o entendimento da cultura contemporânea, ao redimensionar fatores econômicos, políticos, artísticos, comportamentais.

Através de comunidades, compartilham-se portas de acesso para os mais diversos conteúdos, imagens, vídeos, *links*, GIF's, e coletivamente se associam informações em seus determinados nichos. A comunidade *Vaporwave aesthetic* sintetiza esta sala de compartilhamento virtual que abriga postagens de qualquer conteúdo ligado estética ou ideologicamente ao Vaporwave. Por outro lado, há páginas de conteúdos selecionados, que servem de referência às demais usuários que se interessam pelo assunto, e como difusores mais sólidos destes materiais audiovisuais. A página *Vaporwave Brazil* já em 2015 serviu de fonte imagética para Mário Arruda em sua pesquisa sobre Vaporwave, sendo uma página pivô para respiração do gênero estético. Por volta de março de 2019, a página contava com mais de 140 mil pessoas.

Figura 38: Página Vaporwave Brazil



Fonte: Screenshot do Facebook

Por meio de listas “infinitas” de imagens, que vamos rolando verticalmente pela plataforma, podemos observar os motivos imagéticos recorrentes, já frisados por tantos autores e artistas: a cor rosa, palmeiras, golfinhos, estátuas neoclássicas, signos de mídias desatualizadas. Estes conteúdos podem ser autorais, enviados para a página para que então seus mantenedores publiquem (um aspecto difusor), ou então são amostras de imagens de outros sites, imagens cujas *links* são portas que conectam diferentes ambientes virtuais.

Um dos fatores que podemos destacar do Facebook é o caráter dos perfis dos usuários que utilizam estas páginas. Diferente do Reddit, no qual os perfis tem nomes herméticos e não reveladores da identidade do indivíduo, no Facebook, podemos perceber que majoritariamente os perfis (salvo páginas de conteúdos e perfis *trolls*¹⁰⁸) são representações públicas que o representa na vida real, com

¹⁰⁸ O *troll* é um termo que designa um perfil virtual cujo comportamento é nocivo e tóxico para os debates e sociabilidades que ocorrem nas redes sociais. O *troll* intervém em comentários, estimula brigas, ofende e humilha demais usuários, simplesmente pelo prazer em estragar tudo. (KRAPITZ, 2012) Disponível em: <<http://www.wwww.at/downloads/troll-culture.pdf>> Acesso em 02 mar. de 2019

informações precisas sobre indivíduos, como local de trabalho. Isso é uma distinção de demais redes sociais, e talvez reflita a inserção voraz do Facebook na vida social real. Atualmente, se alguém atualmente se abstém de uma representação própria numa rede social, de certa forma acaba sendo uma forma de invisibilidade, uma desarticulação comunicacional. Isso se confirma com a representação de marcas, lojas, empresas, restaurantes, bandas, grupos de teatro, ou qualquer tipo de proposta que busque estimular ressonância social, através de redes sociais. O Facebook neste caso desempenha esta função de abrigo para estas presenças virtuais de empreendimentos reais, já que montar e pagar domínio de um site por vezes fica inviável por parte do indivíduo ou grupo.

Figura 39: Postagem de perfil do Instagram



Fonte: Screenshot do Instagram¹⁰⁹

O que se passa no Instagram¹¹⁰ também é intenso, mesmo considerando que muitas das imagens que aparecem no Reddit e Facebook também aparecem no

¹⁰⁹ Postagem sem nome, pelo perfil *i_ll_u_m_i_n_a_t_i_o_n*, no 26 de maio de 2019. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/Bx6qMRYCxD/?hl=pt-br>> Acesso em 28 de maio de 2019.

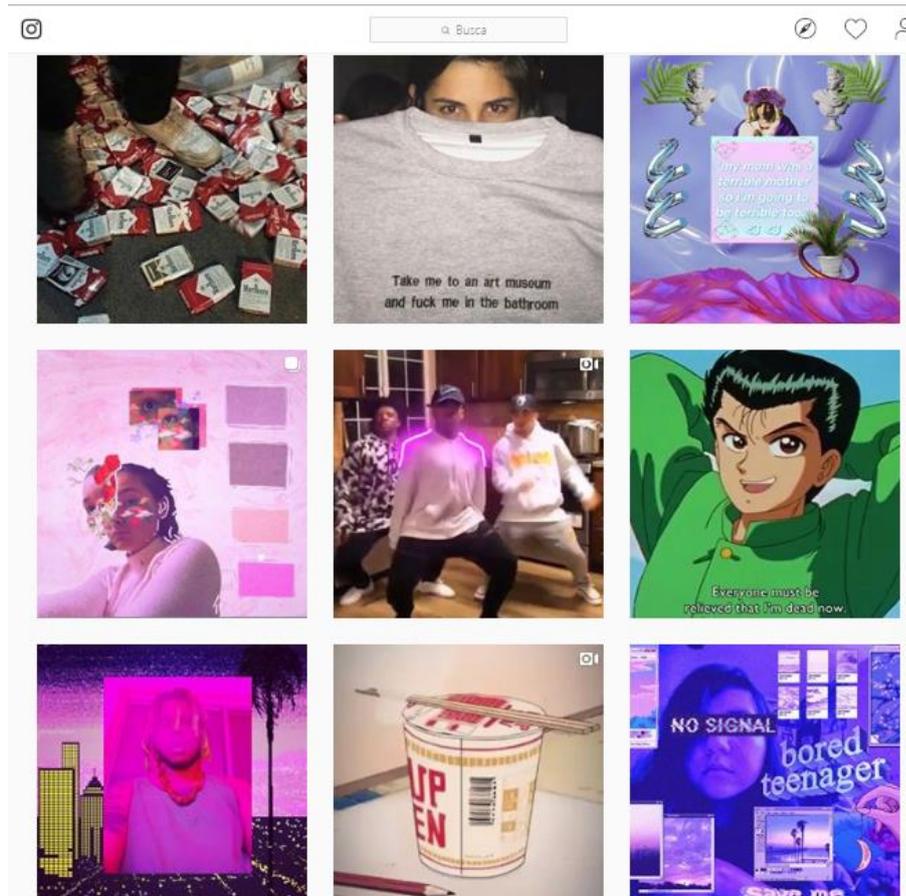
¹¹⁰ O Instagram pode ser considerado um microblog pessoal, como se auto-intitula o Twitter, embora voltado para a imagem. O cerne da postagem é a imagem, é a ela que seguem descrições e

Instagram e vice e versa. O Instagram, que pelo seu nome faz um híbrido entre uma foto instantânea de uma Polaroid com o envio de um telegrama, foi criada em 2010 por Kevin Systrom e Mike Krieger, sendo logo comprada pela Facebook. Desde as primeiras imagens postadas por seus criadores, o caráter ordinário já é marcado pelo registro do prato de comida, da espera pelo vôo, de uma vista de alguma paisagem. Assim como a maioria das redes sociais, são os usuários que fazem os conteúdos, construindo perfis de acordo com as vontades de como gostariam de ser percebidos, máscaras cada vez mais sofisticadas, mantidas diariamente, através de fotos, compartilhamentos, comentários.

Em junho de 2019, estão contados 6.253.131 imagens etiquetadas com o *#vaporwave*, e diversos perfis que contém gigantes acervos de imagens e vídeos seguindo o estilo. O *hashtag*, ao funcionar como um mecanismo de indexação de um determinado acervo, congrega imagens que por vezes não contém de fato os elementos característicos do vaporwave, mas sim pequenos traços simbólicos, de cor ou aspecto de mídia de VHS, que as pessoas talvez encontraram como relação ao nome. Normalmente, o *hashtag* não vem sozinho, principalmente se tratando do Instagram, onde utilizar diversos *hashtags* denota mais engajamento e maior repercussão de suas postagens.

Figura 40: Imagens indexadas com *#vaporwave*

hashtags, que movimentam os likes, que fazem o papel principal. O público num geral fará o uso que bem entender, criando seus conteúdos, seja expondo a vida privada na esfera informática ou usando a plataforma para divulgar projetos artísticos. É nestes últimos casos que me interessa, embora o primeiro caso de uso do Instagram explique a pluralidade de fotos que por vezes não se enquadrem com os elementos estéticos do Vaporwave, pois são fotos cotidianas associadas a diversos nomes que possam dinamizar ainda mais a imagem.



Fonte: Screenshot do Instagram

O que antes o Reddit era para expor e compartilhar experimentos estéticos aos demais participantes de comunidade, com o Instagram, imagens num geral, *selfies* e postagens corriqueiras, são etiquetadas sob o nome Vaporwave, um nome entre os vários outros *hashtags* que normalmente as acompanham. Entre outros nomes, seguem *#nostalgia*, *#retrowave*, *#80s*, *#vapour*; isso pode ser relacionada à própria natureza da tecnologia que envolve estas diferentes plataformas, Reddit e Instagram (Facebook, Twitter e Tumblr deixaremos para outra seção). Mesmo as duas redes sociais tendo seus formatos tanto online para acesso como um site em um navegador, quanto formato de aplicativo para celulares, suas funções e usos são distintos.

Já foi visto que Manovich tomou o Instagram como objeto de estudos, considerando uma boa fonte para investigações a respeito da cultura contemporânea (MANOVICH, 2015). O autor analisa que muitos *instagramers* fazem do aplicativo uma exposição ordenada e controlada da sua própria vida, numa

construção individual que através de imagens alimentando um *feed*¹¹¹. Estes diários imagéticos são bem escolhidos, adotando um estilo, o que no caso do Instagram são as escolhas particulares para atingir determinado resultado imagético/narrativo.

Ocorre que o Instagram tornou-se uma extensão de outras plataformas, sendo que artistas que utilizam Bandcamp, Youtube e Soundcloud, voltados para difusão sonora, também terão suas representações no Instagram, voltado para imagem. Tal mistura de ambientes virtuais pode ser visto em diferentes segmentos, da música, artes visuais, jornalismo, canais de humor, e o que mais for possível, que como empreendimentos autônomos utilizam das redes sociais como meios de divulgação e acesso a materiais. Outro caso é de se criarem perfis exclusivos de específicos conteúdos, perfis gerenciados por anônimos, que nutrem seus feeds com imagens recolhidas da internet. No caso de imagens Vaporwave no Instagram, podemos ressaltar *Vaporwave1995*, *Vaporwave_1980*, *Vaporwave_mood*, e *Vaporwave86*, cada qual com milhares de seguidores, e cujas postagens em seus *feeds* podem ser apagadas e editadas deliberadamente por seus mantenedores.

Tratando da circulação da imagem indexada como Vaporwave, percebemos caminhos percorridos em redes sociais, sendo tal contexto fundamental para o surgimento do gênero aqui explicitado em duas formas de construção identitárias paralelas às descrições jornalísticas. Construções estas feitas internamente pelo Reddit e Instagram, a primeira uma rede social na qual foram gestados os primeiros conceitos e artes visuais do Vaporwave, e a segunda ambiente de circulação e proliferação de imagens num geral que apresentem a estética já sedimentada.

Observemos agora o Tumblr, outra rede social importante para o Vaporwave, sendo que era uma plataforma que antes do Facebook possibilitava compartilhamento de GIFs. O Tumblr é um sistema de *microblog*, limitado a manifestar ideias através de poucos caracteres, podendo ser anexados links e GIFs, similar ao Twitter. Fundado em 2007 por David Karp e Marco Arment, dez anos depois já extrapolava 350 milhões de contas registradas¹¹². Reais universos particulares, repletos de jogos de linguagens, repetições, distorções, vozes sobrepostas, o Tumblr é outro ambiente onde o Vaporwave foi cozido: infinidades de postagens cujos conteúdos são indexados por hashtags, de forma similar ao

¹¹¹ *Feed* pode ser entendido como a atualização constante das publicações de outros usuários de uma mídia social em um menu linearmente navegável, verticalmente móvel, onde os conteúdos mais atualizados estão na parte de cima e para baixo seguem os anteriores.

¹¹² Disponível em: <<https://www.statista.com/topics/2463/tumblr/>> Acesso em 02 mar. de 2019>

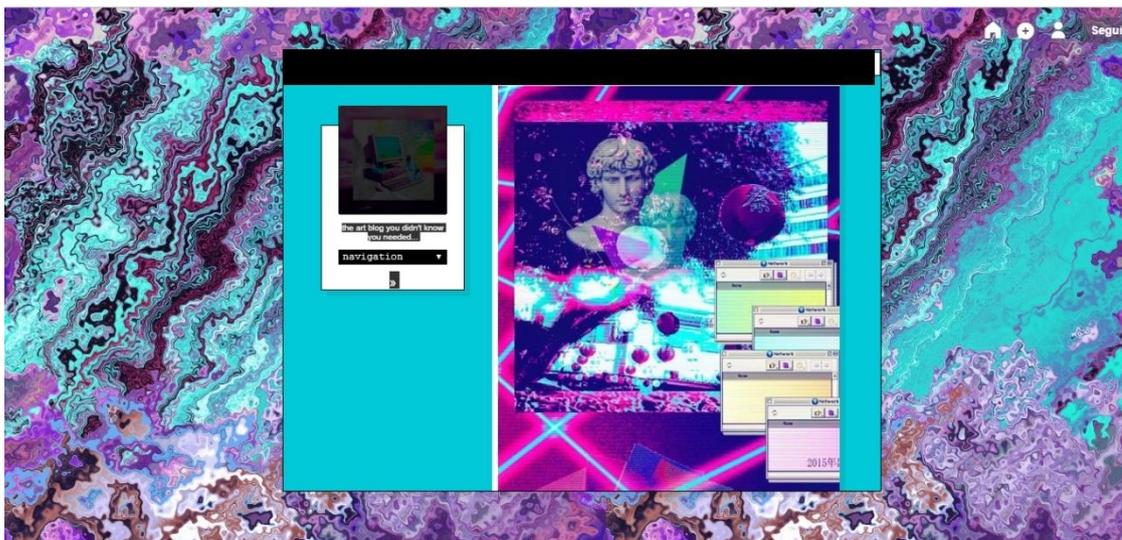
Instagram, entretanto, alguns anos antes. Enquanto que no Reddit apresentam-se mais imagens estáticas, no Tumblr os *GIFs* são predominância, uma imagem cuja natureza técnica já hibridiza linguagens visuais ao aproximar frames de movimento e uma delimitação curta de encapsulamento cíclico, operando sob um formato específico de arquivo digital.

Tumblr é identificado próximo de *GIFs* animados, estes silenciosos, breves movimentos de figuras em *loop* que podem ser capturadas do vídeo. Tumblr suporta este formato enquanto outros formatos de publicação na web não permitiam. (No final de 2013, não era possível ver um *GIF* no Facebook sem clicar em um *link*; *GIFs* no Tumblr são animados estão animados no próprio ambiente). Pela combinação de imagens estáticas, *GIFs*, vídeos, ou citações e comentários só em texto, usuários do Tumblr fazem de seus sites espaços para que fãs de cultura possam anotar, apreciar, e recircular seus objetos de interesse. É um lugar no centro de uma cultura de citação. (NEWMAN, 2014, p. 128, tradução nossa¹¹³)

A linearidade de um *feed* de imagens, como do Instagram, ou uma *Wall* do Facebook, é rompida em um primeiro layout do Tumblr, fragmentando vários conteúdos em linhas paralelas. Os perfis individuais, que republicam conteúdos indexados com as *hashtags*, são então distribuídos em fila verticalmente. Cada perfil pode construir e elaborar seu layout e a forma como as informações e conteúdos se apresenta, como que simulando um site dentro de outro site.

Figura 41: Layout de perfil no Tumblr

¹¹³ “Tumblr is also closely identified with animated *GIFs*, those silent, brief motion picture loops that can be captured from video. Tumblr supports this format while other web publishing formats do not (e.g. in late 2013, one cannot view a *GIF* in Facebook without clicking on a link; *GIFs* in Tumblr are animated in the native environment). By combining still images, *GIFs*, videos, or text-only quotations or commentary, Tumblr users make their sites into spaces for fan cultures to annotate, appreciate, and recirculate their objects of interest. It is a place at the center of the culture of quotation.”



Fonte: Screenshot do perfil *shared systems*¹¹⁴

O Tumblr, por ser mais antigo que o Instagram e antecedendo as demais redes sociais quanto à disponibilidade de *GIFs*, veio a ser palco para o compartilhamento e difusão, e por ser justamente importante, interveio brutalmente nas concepções envolvidas ao redor da estética Vaporwave. O gênero, ao surgir como peças audiovisuais experimentais e que se alimentam daquilo que a cultura capitalista nos oferece, praticidade, velocidade, informação. Como piada subversiva, imagens absurdas peneiradas da internet só fariam sentido enquanto confusas e singulares. Com a popularização do Vaporwave, seu sentido de subalterno e estranho se esvaziaria.

Tal panorama levou alguns produtores e amantes dessas artes a proclamarem a morte do Vaporwave, como vimos previamente. Em 2015, para alguns, há o golpe fatal, quando a MTV se reformula perante o panorama midiático e adota um conceito visual inspirado em micro-culturas da internet, como o *Seapunk* e o Vaporwave. Quando uma corporação se apropria de uma estética enquadrada como crítica ao capitalismo e consumismo, em uma subversão da subversão, Vaporwave, como conceito artístico do seu nicho inicial peculiar, é levado ao precipício.¹¹⁵

¹¹⁴ Screenshot feito da tela principal do perfil *shared systems*, no Tumblr. Disponível em: <<https://sharedsystems.tumblr.com/>> Acesso em: 10 fev. 2019

¹¹⁵ PEARSON, Jordan. How Tumblr and MTV Killed the Neon Anti-Corporate Aesthetic of Vaporwave. Motherboard, Jun 26 2015. <https://www.vice.com/en_us/article/539v9a/tumblr-and-mtv-killed-vaporwave> acesso 10 fev. de 2019

Se morto a partir de 2015, é possível perceber um pico de popularidade nos anos subseqüentes. Segundo Google Trends, que marca a popularidade de termos de pesquisa na internet, o Vaporwave se sobressai ao *Seapunk* depois de 2014, e mantém posição alta até então. O site Bandcamp também assinala que 2016 foi o ano “Vaporwave”, com o gênero se destacando em números de álbuns lançados neste segmento. Aparentemente, segundo aqueles que clamam a morte do Vaporwave, o que destrói o gênero é sua própria popularidade, ou a popularidade inflada por álbuns e artes vazias de crítica, simplesmente seguindo uma tendência do momento. Independente de considerar o gênero morto ou não, ele está no centro de outras significações estéticas, ainda mais pesadas e violentas, fora do controle, e que fariam o cadáver do Vaporwave, se houvesse algum, se revirar.

3. 3 Destilações Tóxicas

Na curta janela de tempo de existência do Vaporwave, observamos movimentações curiosas de suas estéticas. De seu surgimento como subgênero musical, para gênero estético “morto” que resiste balbuciando, a partir de 2016 e cada vez mais recente, a estética Vaporwave começa a ser aderida por indivíduos de tendência política de direita. O imaginário, os recursos visuais, as texturas e figuras se tornam recorrentes em alguns perfis em redes sociais, assim como em vídeos e músicas com mensagens conservadoras. Aqui percebemos outro lado da presença imagética do Vaporwave, como um estilo que é explorado e começa a ser cada vez mais identificado com a direita. O Vaporwave circula por mídias sociais, sites abertos para comentários e interações, e dessa forma ele catalisa as manifestações populares de opinião, formulações coletivas de memória e alguns aspectos comportamento massivo da cultura online.

O Vaporwave pode ser enquadrado como um desdobramento de uma cultura *online*, que radicalmente se transfigura a partir de uma possibilidade maior do tráfego de dados informáticos. Na medida em que a criação e compartilhamento de imagens e vídeos é tornado mais acessível pela sofisticação das memórias dos *hardwares* e redes, o rosto dessa cultura vai assumindo suas feições grotescas tipicamente humanas. Essa cultura *online* é marcada pelo uso deliberado de

imagens, vídeos, e textos que se expressam mais como fragmentos cuspidos (comentários em fóruns, conversas em redes sociais) que propriamente como redações elaboradas e consistentes (uma carta escrita cujas ideias são distribuídas em início, meio e fim). Quase uma nova linguagem, as imagens *JPEG*, *GIFs*, *links* de vídeos, trocadas em sites e mídias sociais, são o material de que esta cultura *online* utiliza como forma de comunicação e que refletem as sensibilidades políticas destas gerações mais recentes.

Além do aperfeiçoamento do tráfego de dados da internet, o anonimato é outro elemento fundamental para esta cultura online, sendo um conceito sedutor e nutrido por expectativas revolucionárias ciberutopistas, mas que por outro lado, revelam-se meios de práticas violentas e perturbadoras. Com o anonimato, julgamentos perdem seu efeito, pois não impactam na vida pública daquele que faz a ação. O 4Chan, um dos ninhos virtuais onde o Vaporwave foi criado, é um site que oferece estas dinâmicas de troca de conteúdo: anonimato e apagamento de traços.

No 4Chan, os *boards* constituem assuntos de postagens, as *threads*, que são gatilhos para debates com comentários anônimos, com compartilhamento de imagens e *links*. Somando o fato que o site não requer uma conta para participar, e que não mantém os arquivos nos fóruns por mais que poucos dias, estes fatores constituem um ambiente favorável para a germinação de postagens ofensivas, violentas e bizarras. Muitos *boards*, como sobre tecnologia, economia e “*Do It Yourself*”, abrigam debates e trocas de informações de forma construtiva; entretanto, outros apresentam conteúdos misógenos, racistas, e cruéis, beirando o limite da legalidade da vida on-line.

O 4Chan foi criado em 2003 por Chris Poole como um site irmão do 2Chan, uma base online de trocas de animes japoneses. Em 2011, o 4Chan já contava com 750 milhões de visualizações mensais e a página ramificada em diversos tópicos. Seu diferencial é a permissão de duas possibilidades sedutoras para a interação social: o anonimato e desaparecimento de postagens. Similar às paredes de um box de banheiro público, toda sorte de conteúdos pode ser encontrada em fóruns do 4Chan. O site é impregnado com uma atmosfera de inconstância, de permanente possibilidade de encontrar “*imagens que não podem ser desvistas*” (NAGLE, 2017, p.19). Sua mecânica possibilitaria a gestação contínua de conteúdos diversos, tornando o site numa fábrica de *memes* que de fato iria alimentar toda uma cadeia

informacional de outras redes sociais com estas partículas híbridas de imagem com texto que sintetizariam as opiniões mais diversas.

Ambivalente, é um espaço onde ocorrem conversas e trocas criativas, assim como atrocidades e descargas de ódio. O 4Chan se tornou então uma tribo virtual, com movimentações, agitadores, tendências e piadas internas. Desta tribo na qual todos são mascarados anônimos, uma contracultura *online* transgressora emerge, e que se identifica com ideais de direita. Sob um estandarte de “liberdade de expressão”, certos internautas manifestam opiniões sem medo de represálias, repudiando o “politicamente correto”, como se este fosse arquitetado e mantido conspiratoriamente por uma agenda comunista a fim de barrar o livre pensamento. Protegidos por este manto ideológico, eles exercem o que acreditam ser falar a verdade sem medo de uma suposta patrulha ideológica conspiratória que está minando a cultura ocidental (MICHAEL, 2017, p.11).

Tal lógica discursiva é característica do que se chama *alt-right*, movimento ultranacionalista que se propõe, como o nome sugere, a ser uma própria alternativa da direita, pois sua passividade e tolerância com a esquerda estaria comprometendo a supremacia do mundo ocidental. Suas preocupações se expressam em diferentes gradações sobre assuntos como o declínio da demografia ocidental, e a crescente islamificação, e despontam em percepções anti-feministas, anti-igualitárias, e xenófobas (NAGLE, 2017, p.17).

Em 2005, o *National Policy Institute* foi fundado por William Regnery II como sendo um repositório intelectual nacionalista branco, e em 2011, Richard Spencer, neo-nazista, supremacista branco, banido de diversos países e com acusações pesadas de violência contra sua esposa, assume a liderança do *National Policy Institute*. No ano anterior Spencer havia lançado o site *AlternativeRight.com*, num esforço para reconceituações sobre raça, cultura (MICHAEL, 2017, p. 10). Entretanto, Nagle aponta que o movimento é uma vertente política sem líder, que busca a recuperação de valores americanos e a consolidação da nação ao fechar suas fronteiras sob a proteção de Deus. Embora eles mesmos não se declarem ligados ao *alt-right*, Donald Trump e seu conselheiro Steve Bannon são apontados como representantes políticos para “*Tornar a América Grande Novamente*”, o país exemplar de ideias de existência sócio-econômica.

O *alt-right* seria uma emergência amorfa de ideologias conservadoras extremistas, ultranacionalistas, neofascistas, alimentadas ideologicamente por

diversas figuras controversas, desde Pat Buchanan, político conservador norte americano da presidência Reagan, até Steve Bannon, conselheiro particular de presidentes (NAGLE, 2017). Em suas nuances, engloba um largo escopo de indivíduos que acreditam no libertarianismo, direito dos homens, conservadorismo cultural, isolacionismo e populismo, e cujas origens remontam a movimentos nacionalistas americanos (MICHAEL, 2017, p.9) A ideias vigentes foram incorporadas por gerações mais jovens e sob outra dinâmica midiática, das mídias sociais e suas redes, e redimensionada a partir de tablóides online como *The Drudge Report*, e *American Renaissance*, dos anos 90, e posteriormente com o site *Breitbart* em 2004. Com o acesso cada vez maior da população às TICs e mídias sociais, alt-right seria um aglomerado de pensamentos, crenças e ações que expressam aderência à direita.

Mesmo sem um líder oficial, o cerne da alt-right se alinha com a ideologia binária e maniqueísta de Steve Bannon, personagem de peso para a história política atual, estando ele nos bastidores na eleição de Trump, Bolsonaro, e Orbán, e mais recentemente envolvido com projetos na Europa junto ao partido Vox¹¹⁶, e montando uma universidade populista na Itália. Na ideologia de Bannon, nacionalistas são louvados, e os globalistas e imigrantes desprezados; a propriedade se caracteriza como base fundamental, e a pobreza sinal de desqualificação; e a religião é sagrada e o secularismo abolido (ALEXANDER, 2018, p. 1013). Dividindo o mundo entre o ocidente e o resto, entre a civilização e a barbárie, o discurso de Bannon perigosamente ecoa não só pela população, mas nos mais altos escalões governamentais. Bannon tem uma trajetória na marinha, passou por Harvard, empreendeu e montou uma fortuna própria, foi editor do site *Breitbart.com*, e em 2017 vira chefe da campanha de Trump.

Bannon também esteve envolvido com o site *Breitbart.com*, que contou com participação de Milo Yannopoulos, entusiasta da liberdade de expressão, e Benjamin Shapiro, jovem escritor com livros como: *brainwashed: how universities indoctrinate America's Youth* (2004) e *The right Side of History: How Reason and Moral Purpose Made the West Great* (2019). Esta ideologia de direita inflada por Bannon, e que

¹¹⁶ Extrema direita da Espanha adota táticas de Trump e Bolsonaro para redes. Jaime Rubio Hancock. El País. Matéria de 08 de março de 2019. Disponível em <https://brasil.elpais.com/brasil/2019/03/01/internacional/1551440154_984811.html> Acesso em 10 mar. de 2019.

modela o populismo contemporâneo, é similar aos escritos e falas de Olavo de Carvalho, e na forma como suas ideias influíram na modelagem ideológica do governo de Bolsonaro no Brasil a partir de 2019, num patriotismo fanático e paranóico com uma ameaça comunista. Não é surpreendente que Bannon também auxiliou Bolsonaro em sua campanha presidencial, assim como Marie Le Pen na França e Viktor Orbán na Hungria, entre outros políticos conservadores ultranacionalistas.

A defesa da liberdade de expressão aparece como recurso para permitir as opiniões daqueles atemorizados por uma invasão de pessoas por elas entendidas como “não-ocidentais”, que destruirão os valores basilares da democracia e liberdade, ao mesmo tempo em que serve para deslegitimar as estruturas intelectuais, da academia e do jornalismo, que estariam corrompidos e cumprindo uma agenda entreguista da sociedade ocidental.

Outros agitadores do *alt-right*, com menos contatos que Steve Bannon, mas mais barulhentos, também operam através do meio digital e redes sociais, alegando ser o meio ideal de contato com o povo, que já não se sente mais representado pelas instancias discursivas “politicamente corretas” institucionalizadas. Milo Yannopoulos é certamente uma figura notável na difusão dos ideais da *alt-right*: embora não reivindique qualquer liderança (MICHAEL, 2017, p. 12), se considera como porta voz da liberdade de expressão e dos direitos fundamentais da liberdade individual. Yannopoulos utiliza de um discurso afiado para defender que há uma estrutura engessada por ideias progressistas e de esquerda que não permite que as pessoas falem e se expressem livremente, e destila ares de zombaria para responder as críticas dos jornalistas que o colocam contra a parede, quando estes o lembram das repercussões danosas possíveis que este tipo de opiniões superficiais e imediatas promove.

O agitador de direita difunde seus discursos de ódio, que não apresentam de fato nenhum conteúdo válido ou reflexivo sobre, através de entrevistas e palestras. O ar zombeteiro é como uma esquiva da crítica construtiva e do debate profissional, refletindo o comportamento raso e inconsequente da internet, que é manifestado nos mais diversos espaços virtuais ideias perturbadas. Em entrevistas e palestras, as palavras de Yannopoulos são injetadas de gracejos, que servem tanto como recurso dialético de escape como de energização de sua fala perante o público.

Assim como Yannopoulos e Bannon, há outros influentes como Gavin McInnes e Ben Shapiro que compõem esta equipe de difusão de ideais associados ao alt-right. McInnes foi co-fundador da revista Vice em 1994, vindo a se desligar da revista em 2008. Pingou em diversos *Reality Shows* televisivos, publicou livros e artigos pela Vice, e formou em 2016 o grupo nacionalista “*Proud boys*”, composto por homens brancos héteros, e que alegam representar uma nova minoria no mundo contemporâneo. Em novembro de 2018, McInnes saiu do grupo ligado a casos de racismo e violência, mas seus comentários e suas posições ainda o enquadram neste grupo de pessoas públicas ligadas a estas ideias.¹¹⁷

Por outro lado, com trajetória acadêmica no direito e diversos livros publicados, Ben Shapiro é um conservador que também participou do site Breitbart. Empenhado em palestras e debates em jornais, Shapiro exibe eloquência e técnicas de debate implacáveis sob uma face impassível e tom de voz tranquilo. Suas falas, transitando por temas como aborto, racismo, e transgênero, exibem domínio de informações e retórica, desmontando entrevistadores e debatedores, que por vezes perdem a calma. Sua velocidade argumentativa e frieza popularizou-se, com a sua frase “*facts don’t care about your feelings*” tornando-se um bordão da cultura alt-right. Mediado pela internet, o discurso conservador é renovado e adaptado a um formato imediatista, de impacto, destinado a uma população que busca sua fonte de informação através de vídeos do Youtube.

As ideias *alt-right*, que se difundem através de personas públicas que circulam em meios jornalísticos, cujas falas são dinamizadas através de plataformas e mídias digitais, se manifestam de forma similar à cultura dos memes e da internet, de imagens e argumentos apelativos, que visam deslegitimar a opinião que a contraria. Impregnadas de humor e ironia, posicionamentos políticos individuais são construídos e expressados através destas imagens. A proposta de “liberdade de expressão” dá margem para manifestações violentas e perturbadoras, alimentadas por uma paranóia conspiratória e preocupadas com o declínio do ocidente.

No domínio virtual, há gradações destes engajamentos do *alt-right* e uma leve confusão com a “trolagem”, as zombarias gratuitas feitas pelo prazer de humilhar outro internauta:

¹¹⁷ Far-Right Proud Boys Reeling After Arrests and Scrutiny. Colin Moynihan and Ali Winston 23 dez. de 2018. New York Times. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2018/12/23/nyregion/gavin-mcinnis-proud-boys-nypd.html>> Acesso em: 29 mar. 2019.

As subversivas e subterrâneas beiradas da internet, incluindo o 4Chan, 8Chan, permitiram jovens brancos nacionalistas compartilharem e postarem documentos anonimamente. Os alt-right se tornaram uma parte integral da cultura do meme e da trolagem no ciberespaço. Através do uso de memes, os alt-right estabeleceram uma notável presença no mundo virtual. (MICHAEL, 2017, p.12, tradução nossa¹¹⁸)

Borrando fronteiras, estas manifestações de pensamento *alt-right* podem ser encontradas em diversos blogs e redes sociais, em postagens do 4Chan, grupos do Facebook, e comentários em vídeos do Youtube. A violência e a expressão raivosa são características humanas, naturais em seu sentido animalesco, e a internet uma ferramenta cultural, não deixaria de experimentar essa humanidade, que destila graus diferenciados de violência e crueldade. Manifestações violentas ocorrem em qualquer tipo de extremismo ideológico, seja de direita ou esquerda, religioso ou não. Aqui é preciso lembrar que casos de troca de ofensas, *cyberbullying* e perseguição não são exclusividade do movimento apelidado de *alt-right*, e que tampouco todos associados com a alt-right cometam ou concordem com tais práticas. O que acontece é que a alt-right tem a característica de ser rejuvenescida e redimensionada pela internet, e que o 4Chan foi um site importante para difusão e ponto de encontro ideológico. O 4Chan, por sua vez, é o site onde se pode encontrar as coisas mais absurdas, escatológicas, violentas e repulsivas, dada sua natureza que preza pelo anonimato e o desaparecimento de vestígios de postagens. Comentários racistas, misógenos, anti-semitas, anti-feministas, naturalmente encontrariam neste ambiente a brecha para se manifestarem sem arcar com responsabilidades. Por outro lado, muitos outros simplesmente pregam peças de mau gosto, ofendem por esporte, e estimulam o suicídio e auto-flagelo.

O que nós agora chamamos de alt-right é essa coleção de várias tendências separadas que cresceram semi-independentemente mas que se juntaram sob o estandarte de uma frente explosiva anti-politicamente correto através da guerra de cultura dos últimos anos. O irreverente estilo de trolagem associado com o 4Chan cresceu em popularidade paralelo à expansão da identidade política de espaços

¹¹⁸ “The subversive, underground edges of the Internet, including 4Chan, 8Chan, allowed Young White nationalist to share and post comments anonymously. The alt-right has become an integral part of the meme and trolling culture in the cyberspace. Through the use of memes, the alt-right has established a notable presence in the virtual world.”

mais femininos como o Tumblr (NAGLE, 2017, p. 23, tradução nossa¹¹⁹).

Angela Nagle, em seu livro *Kill All Normies*, comenta de casos de abuso psicológico e *ciberbullying*, que através de comentários em postagens, estimulam assassinatos em massa e suicídio. Em brincadeiras sádicas ou manifestação de ódio, alguns casos perturbadores chegaram a níveis de crueldade e abuso psicológico, principalmente com pessoas que publicamente manifestam-se contra pautas conservadoras e ultranacionalistas. Caso como da feminista e crítica de mídia Anita Sarkeesian, que ao desmontar jogos de videogame como sendo reflexos do patriarcado simbolizado pela forma que a mulher é apresentada em tais jogos, entra em um turbulento momento de ameaças e humilhações na internet, sendo *hackeada* e recebendo montagens digitais dela sendo estuprada por personagens de videogame. A escritora feminista Petra Davis também recebeu diversas cartas em seu apartamento advertindo para parar de fazer seus escritos provocativos. Logo, ela recebeu um email que ligava a um site que anunciava serviços sexuais prestados por ela mesma, com o endereço de sua casa logo abaixo uma legenda pesadas fazendo referência a estupro, e com imagens de mulheres mutiladas. (NAGLE, 2017).

Há um cruzamento virtual entre subculturas ideologicamente deturpadas, manifestações racistas, anti-semitas, anti-feministas, que estão associadas a nacionalismo, masculinidade tóxica e supremacia branca heteronormativa. Elas não começaram somente nestes últimos anos, e sim foram redinamizadas com a sofisticação tecnológica que permitiu troca de textos, imagens, vídeos, informações digitais que não eram tão acessíveis alguns anos atrás, mas que ao serem incorporadas pelas massas, abriram a caixa de pandora da opinião massiva. O que se encontra na rede são registros das mais diversas opiniões e manifestações, palavras que impactam e transformam em diversas escalas. A desinformação popular é atualizada para *Fake News*, que rapidamente se espalham e corroboram para um panorama em que antigos debates já superados, como se a terra é plana, ou se o nazismo é de esquerda, são ressuscitados numa dialética deslegitimadora

¹¹⁹ “What we now call the alt-right is really this collection of lots of separate tendencies that grew semi-independently but which were joined under the banner of a bursting forth of anti-PC cultural politics through the culture wars of recent years. The irreverent trolling style associated with 4chan grew in popularity in response to the expanding identity politics of more feminine spaces like Tumblr.”

como forma de se rebelar contra um suposto sistema arquitetado que oculta a verdade, seja ela o que quer que seja.

O que se busca aqui é perceber outra faceta deste comportamento contemporâneo derivado das mídias sociais, e a torção das cargas simbólicas imagéticas. A dimensão estética do Vaporwave se altera mediante movimentações na esfera política, participando do processo de polarização política que é apontada por Michael e Nagle, e das reformulações sobre direita e esquerda, e do próprio engajamento político popular. Mapeando os *alt-right*, suas ideias e comportamentos, podemos apontar então as associações estéticas mais diretamente ligadas ao Vaporwave, e então perceber os fantasmas que se adensam na atmosfera contemporânea.

3.4 Outros Fantasmas

O Vaporwave tange o *alt-right* não só por compartilhar seus ambientes virtuais de manifestação, redes sociais e suas linguagens audiovisuais mediadas por *softwares*, mas pela apropriação da estética Vaporwave como suporte audiovisual para veicular estes discursos conservadores. Como a ascensão do *alt-right* ocorre a partir de 2010 devido ao contexto tecnológico marcado pelas mídias sociais, assim como o surgimento do Vaporwave, não é surpreendente que em algum momento os dois se mesquem.

Já em 2017 se percebeu algumas variações perturbadas da estética Vaporwave pendendo para ideologias conservadoras, com motivos enaltecendo personagens como Donald Trump, e em outros casos mais radicais com tendências fascistas. Em janeiro de 2017, a revista online Vice (ironicamente co-fundada por Gavin McInnes, do grupo "*Proud Boys*") publica uma matéria apontando Trumpwave e Fashwave como as últimas perturbadoras apropriações e manifestações da extrema-direita.



Fonte: Acervo digital¹²⁰

Trumpwave é um braço mutante da estética visual e sonora do Vaporwave, que conta com discursos de Trump, e imagens enaltecendo os EUA. Não constitui propriamente um gênero musical, pois são produções pontuais e específicas, sendo simplesmente etiquetadas sob o nome Trumpwave, como uma piada desdobrada da piada do Vaporwave (assim como *Simpsonwave*, *Mariowave*, entre outros). Uma piada que em certo momento foi levada a sério. A música *Make America Great Again*, postada no Youtube pela conta *AngloSaxofone* em 2016, no meio de 2019 conta com mais 800 mil visualizações, 15 mil curtidas, e 500 “não-curtidas”. O clipe utiliza trechos de discursos de Trump, associado a imagens simbolizando a America: a bandeira, a águia, o monte Rushmore, futebol, basquete, concursos de beleza, porta aviões.¹²¹

A mesma estratégia de veiculação de ideias conservadores de extrema-direita encontra-se em versão brasileira, sob o nome *Bolsowave*. Videos e imagens que se apropriam da estética Vaporwave para enaltecer ou simplesmente difundir as mensagens ideológicas destes representantes políticos. Às imagens de Bolsonaro

¹²⁰ Trumpwave and Fashwave Are Just the Latest Disturbing Examples of the Far-Right Appropriating Electronic Music. BULLOCK, Penn & KERRY, Eli. In: Revista Vice Online.

Disponível em: <https://www.vice.com/en_us/article/mgwk7b/trumpwave-fashwave-far-right-appropriation-vaporwave-synthwave> Acesso em 10 jul. 2019

¹²¹ TRUMPWAVE - Make America Great Again (TRUMP SONG). Canal AngloSaxophone. Postado em 2016. (05 min 18 seg). Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=x1FW36keZJw>> Acesso em 20 out. de 2018

são aplicadas filtros, simulam-se aspectos de VHS, e seus nomes se apresentam sob as inspirações gráficas do Vaporwave, mas agora servindo a uma publicidade nauseante.

Figura 43: Frame do video Bolsowave



Fonte: Acervo digital¹²²

Trumpwave e Bolsowave se assemelham então com propagandas, uma expressão imagética apelativa, que se infiltra e se apropria da cultura massiva, da mesma forma que os programas fascistas ditatoriais, com o culto à personalidade do líder político. Entretanto, devemos apontar que estas propagandas não são empreendidas institucionalmente, e sim por internautas anônimos, diferente do que poderia se considerar uma propaganda fascista do século XX. Trumpwave e Bolsowave em si são desdobramentos do chamado Fashwave, um gênero musical que conta com um repertório imagético que se aproxima do Vaporwave, embora apresentem algumas distinções como a questão sonora, mais pesada e violenta, com marchas militares e tiros compondo as batidas. Quando encontrados no Youtube, estes vídeos servem como materiais de inspiração, e abertos a comentários, uma forma de medir a ressonância destes ideais conservadores.

¹²² BOLSOWAVE. Canal Pagan Walk. Postado em 2018. (05 min 47 seg) Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=rsThjh9uZvM> > Acesso em 20 mar de 2019

No caso do vídeo Trumpwave, comentários são comedidos, apoiadores de Trump manifestam sua fé no candidato republicano, repúdio à esquerda, e saudosismo quanto aos anos 80/90. Assim é o horizonte que fica explícito através do vídeo, dos comentários, e da própria proposta de Trump: visto pelo retrovisor, este horizonte é buscado à marcha ré. Entretanto, no vídeo da música *We Are The West*, postado em julho de 2017 pela conta *Nimblemadman Bob*, aglomera manifestações mais pesadas. Com mais de 35 mil visualizações, mais de 900 curtidas e apenas 6 “não-curtidas”, o vídeo aglomera comentários que foram preferíveis serem mantidos em seu formato original.

Figura 44: Comentários de video no Youtube



Fonte: Prinscreen do Youtube¹²³

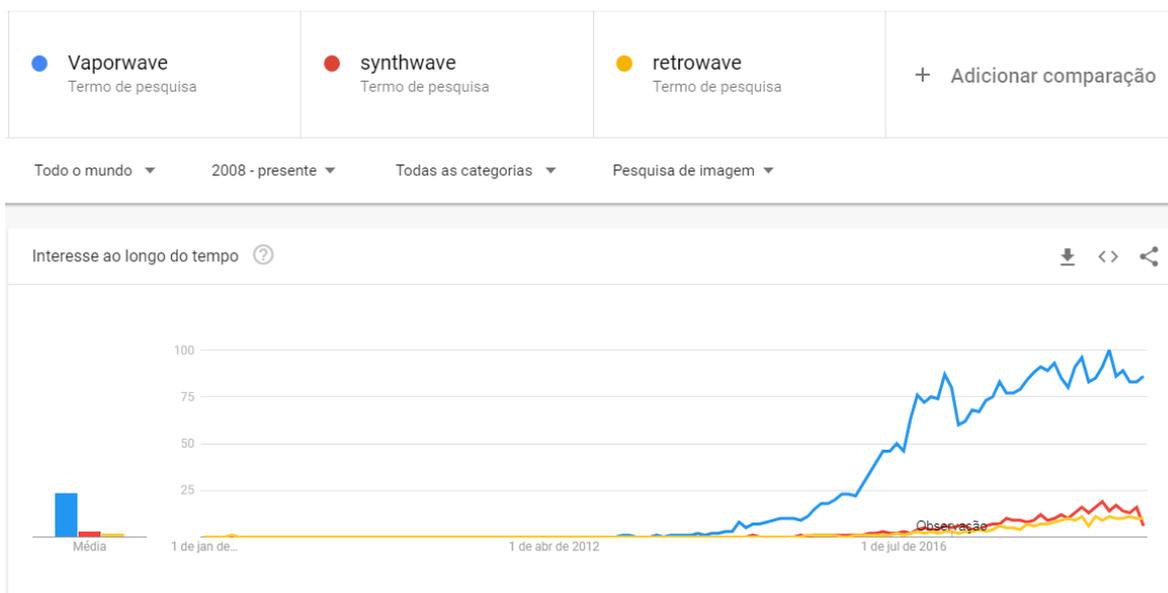
Em nome da família, da liberdade, do país, de Deus: os ideais conservadores se espalham atualizados no formato comunicativo das Novas Mídias. Como uma onda que ciclicamente quebra sobre a cabeceira do presente, agora o fantasma do fascismo é que assombra a contemporaneidade. A subversão à lógica capitalista delegada ao Vaporwave é subvertida e transformada em veículo propagandístico, pelo menos na questão da imagem, sendo que Fashwave como gênero musical teria

¹²³ Trumpwave - WE ARE THE WEST. Canal Nimblemadman Bob, postado em 2017. (05 min 33 seg) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wWO7KnMVmh0&t=14s>> Acesso em 20 mar. de 2019

raízes antes em gêneros como *Synthwave/Retrowave/Outrun*. A questão é que a estética que acompanha estes gêneros musicais, assim como o Vaporwave, se popularizaram a partir de 2015, com filmes como *Drive*, de 2011, e constituem partes da Retromania apontada por Simon Reynolds, assim como da própria nostalgia que Mark Fisher aponta como característica da sociedade capitalista.

O alinhamento ideológico do que vem sendo apontado como relacionado ao alt-right é aqui reforçado com estes comentários, mas em gradação mais densa que o primeiro vídeo de *Trumpwave*. Vale notar que a música do clipe é de autoria de Xurious, produtor de música eletrônica que pende para o estilo *Synthwave*, sendo por vezes referenciado como *Retrowave*, e pelo engajamento e ideologia ultranacionalista, constitui um exemplo de música fashwave. Um nicho específico da cultura online, onde uma supremacia ocidental é louvada e um forte sentimento de combate para sua proteção está embutido. Neste caso, vale observarmos a popularidade e procura destes 3 gêneros musicais próximos, e que compartilham elementos estéticos:

Figura 45: Resultado Google Trends

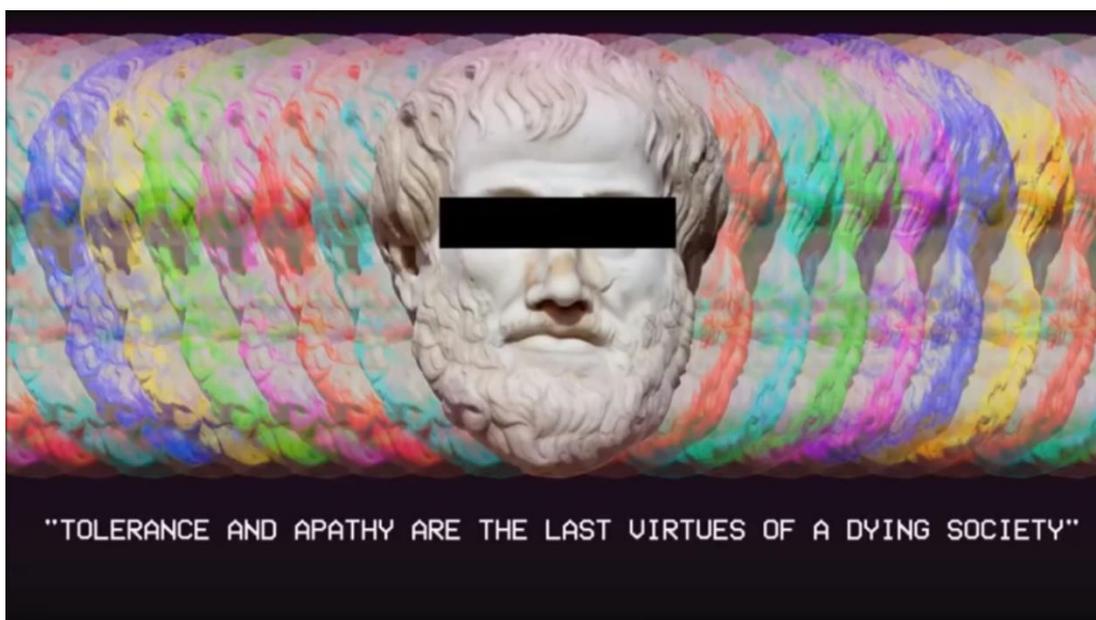


Fonte: Screenshot do resultado da pesquisa.

Synthwave, cujo nome se funde ao significado de *Retrowave*, surge como gênero musical em meados dos anos 2000 inspirado nas trilhas de filmes dos anos 80, raízes da música eletrônica independente, buscando ligações com o imaginário coletivo e compartilhamentos culturais da época. A cor rosa e a paisagem

cibernética já são exploradas nas questões visuais do *Synthwave*, recheado de neons, carros e cidades retrofuturistas. Contudo, estes elementos estéticos, quando associados a motivos mais violentos, de extrema-direita, como incorporar tiros de fuzil, marchas militares e discursos de ditadores, e as músicas nomeadas com motivos ultranacionalistas e de enaltecimento ocidental, começa-se a usar o nome *Fashwave*.

Figura 46: Imagem de música Dying Society, de Xurius



Fonte: Acervo digital¹²⁴

Travestindo ideologias racistas e xenófobas em manifestações estéticas audiovisuais, o fashwave denota a presença destes pensamentos e ânsias emergentes entre a massa populacional ocidental, o que não é novidade. Embora seja um alerta, não é possível considerar esse movimento fashwave como superior ao Vaporwave, ou que todo o Vaporwave como movimento artístico tenha sido dominado por conservadores. Em 2017 já havia sido percebido essa movimentação perturbadora, mas não da mesma maneira avassaladora que o Vaporwave empreende ou o que esta estética significa, com seus mais variados matizes e vertentes.

¹²⁴ Xurius – Dying Society. Canal Subscribe to Pewdiepie. Postado em 2019. (05 min 36 seg) Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=efxaApn5VFs> > Acesso em 20 jun. 2019

É a imagem que se destaca: a apropriação do repertório imagético do Vaporwave (rosa, *glitches*, aspectos de VHS, esculturas) para concentrar um discurso específico. Com imagens e frases de efeito, o texto perde terreno para subjetividades, e os argumentos são dispensados. Os discursos viajam e ressoam mais imediatamente que um texto conciso e elaborado, que necessite uma exegese, leitura e reflexões profundas. Talvez possamos estender o raio de Fisher para além de adolescentes, cobrindo todas faixas etárias que utilizem os meios virtuais de forma leviana. O fenômeno das *Fake News* a nível global nos mostrou que grande parte da população, seja jovem ou madura, resvala superficialmente nas informações que encontram na web. O uso das TICs, mídias sociais, e o papel do Youtube para formação de opinião dos indivíduos, denuncia de forma atualizada a característica humana preguiçosa e imediatista.

Por outro lado, o que vemos com a emergência dos *alt-right* e de como este discurso conservador está se infiltrando numa agenda política global, algo mais que *Fake News* está à espreita. A direita se mostra muito bem articulada às mídias sociais, utilizando de suas ferramentas virtuais para difundir seus ideais, apelando demagogicamente através de valores sedimentados na sociedade patriarcal heteronormativa capitalista. Neste caso, o Vaporwave, como uma tendência emergente, despontando no design e publicidade, a estética do vapor é uma nave do qual ideologias de direita podem embarcar, ainda mais sendo que um dos seus elementos mais icônicos, as estátuas gregas, estão enraizadas em projetos fascistas. Hitler e Mussolini, amantes das artes clássicas, espelharam seus cidadãos ideais nos corpos saudáveis e musculosos retratados pelas estátuas gregas. Seus rostos esbranquiçados atravessam eras, fantasmas petrificados que continuamente voltam ao presente. Dessa forma, herança e legado são palavras continuamente acionadas, como que estimulando um sentido de responsabilidade de defesa do mundo ocidental.

Mas ao mesmo tempo em que é perceptível a relação da direita com a cultura da internet, desde o comportamento e ideologias que permeiam o 4Chan ao compartilhamento de *memes* e vídeos em mídias sociais, não é definível se imagens Fashwave são de fato orquestradas por agentes específicos com fins políticos de difusão ideológica. Estes agentes podem ser indivíduos comuns, cujas inspirações ideológicas e motivações criativas busquem nas mais novas tendências uma forma

de ressoar suas convicções políticas, e diferentes postagens e imagens podem ser publicadas por diferentes perfis cuja manutenção são feitas por uma só pessoa.

Recentemente, foram publicadas algumas matérias jornalísticas, ao ver a expansão destas mensagens conservadoras travestidas de Vaporwave em sites como Youtube, e Twitter e Reddit. Em junho de 2019, uma matéria da Folha de São Paulo trata do assunto de forma bastante distorcida, sugerindo que toda estética Vaporwave tenha sido apropriada pela ideologia de extrema direita, e que “se você buscar no Twitter, verá dezenas de perfis bolsonaristas com esta estética em seus avatares – ou postando memes que vão pelo mesmo caminho” (MEIRELES, 2019, s.p.)¹²⁵. Levando a sugestão de Maurício Meireles à risca, o resultado de buscas sobre Vaporwave no Twitter levam imediatamente a imagens Vaporwave num geral, sem cargas ideológicas explícitas ou comentários conservadores. O que acontece é que o twitter aglomera hashtags, e junto à hashtag Vaporwave estão Synthwave, retrowave, nostalgia, fashwave, cada qual puxando mais tendências conservadoras, e o Vaporwave acaba sendo aproximado dessas tendências. É preciso ir um pouco mais fundo na navegação de redes sociais para então encontrarmos imagens realmente ultranacionalistas e de extrema-direita, e através de links mais diretos, que atendem pelo nome Fashwave.

A matéria da Folha de São Paulo generaliza o Vaporwave ao levemente dar a entender que todo o gênero foi apropriado por gradações de vertentes da direita, como se toda a produção e audiência do gênero aderissem a estas ideias. Há perfis de redes sociais que assumidamente são de extrema direita, assumindo estética Vaporwave, assim como há perfis que adotam outros estilos visuais, ou tipo de associação imagética possível. Por outro lado, há diversos outros usuários de redes sociais, que consomem e produzem Vaporwave sem serem conservadores, nacionalistas e supremacistas brancos.

Da forma que algumas matérias jornalísticas apresentam o fato, ocorre uma distorção e superestima as ideias conservadoras, quando de fato poucos perfis e produções assumem tal caráter de extrema-direita. O que o Vaporwave significa como um todo engloba muitas formas de produção artística, economias subterrâneas, redes de selos e lançamentos, eventos, publicidade, experimentações

¹²⁵ O que é vaporwave, a estética criada na música eletrônica e apropriada pela nova direita. Matéria na Folha de São Paulo. Disponível em <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/06/o-que-e-vaporwave-a-estetica-criada-na-musica-eletronica-e-apropriada-pela-nova-direita.shtml>> Acesso em 20 jul. 2019

visuais, compartilhamentos. A fatia assimilada como conservadora está integrada nesse mosaico virtual, mas não deve se sobressair ao todo universo do Vaporwave. Contudo, ignorar essa assombração às avessas, o inchaço de ideias conservadores na metamídia, seria imprudente e irresponsável.

A associação da estética Vaporwave a vertentes de direita se deve ao fato de próprios indivíduos utilizarem tal visualidade em seus perfis de redes sociais. Recentemente, Eduardo Bolsonaro adotou a estética neon e os signos como mídias ultrapassadas em sua foto de perfil do Twitter.

Figura 47: Perfil de Eduardo Bolsonaro



Fonte: Twitter¹²⁶

Neste ponto, podemos constatar a estética Vaporwave sendo torcida, subvertida, associada à direita na medida em que ela é explorada e adotada por agentes que publicamente estão ligadas a esta vertente política. Novamente uma

¹²⁶ Perfil de Eduardo Bolsonaro no Twitter. Disponível em: <<https://twitter.com/BolsonaroSP/status/1158908286483271685?fbclid=IwAR04o96KxMV3Faxebdy7MTsj9SDUx8fyvsEM1Sf03ALSQ6CQ-M0zzkxTyX0>> Acesso 06 ago. de 2019

jogada de apropriação, uma estetização da política. As significações ao entorno das imagens mudam drasticamente, de críticas ao capitalismo, como observado no primeiro capítulo, o mesmo arranjo visual agora se torna pano de fundo para veicular valores conservadores, e ornamentar e reorganizar noções de identidade.

Novamente, a ideia do fantasma retorna, como as ondas que repetidamente quebram na praia, num ritmo variável, mas contínuo e inescapável. Este fantasma é ainda mais assombroso, o espectro do fascismo. Mas de Shakespeare à Derrida, há algum momento em que o fantasma evanece?

CONSIDERAÇÕES FINAIS: O CANTO DO GALO

Mapeamos caminhos voláteis para horizontes incertos. As flutuações das cargas estéticas em imagens associadas ao nome Vaporwave foram aqui condensadas em texto, congelando performances computacionais, como que fotografando fantasmas. Tomadas como exemplares das Novas Mídias, os objetos estéticos foram abordados a partir das primeiras considerações e principais textos já escritos sobre Vaporwave, e o reconhecimento da pluralidade de subnomenclaturas ligadas a estas culturas virtuais.

Os espectros de Aby Warburg e Derrida pairaram sobre o repertório visual diverso que o Vaporwave compreende, nas sobrevidas das imagens, no retorno entremeado de lacunas, nas aparições obsessivas e involuntárias, e no ciclo da história escovado à contra-pêlo por Benjamin. As imagens e motivos recorrentes identificados como Vaporwave tangenciaram a questão do pós-modernismo segundo Jameson, a nostalgia de Reynolds e os futuros idealizados perdidos de Mark Fisher. Cada qual com seus vocabulários espectrais, suas presenças descorpóreas pairando sobre as abordagens, e fazendo o texto flutuar, ao relacionar suas diferentes perspectivas.

O espectro afinal pode ser percebido em duas faces: nas sobrevidas das figuras e motivos do passado, como estátuas e mídias ultrapassadas, que reaparecem na experiência estética presente; e a própria natureza das imagens: descorpóreas, efêmeras, aparições e desaparecimentos ópticas. Nesse momento, convém lembrar que isso não é exclusividade do Vaporwave, mas sim é a natureza da cultura como um todo, intervindo na forma como diversos conteúdos artísticos se apresentam através das novas mídias. O novo formato implica na presença de uma visualidade para o conteúdo, já que os novos meios são imagético-dependentes, exigindo alguma referência visual por parte de qualquer conteúdo que seja.

Reconhecendo a natureza metamidiática dessas imagens e a alteração do *software* nos processos intrínsecos da respiração destes objetos das Novas Mídias, outro ponto que podemos perceber é que os vídeos e imagens, ao serem controláveis em suas formas de apresentação numa tela, se aproximam mais de “processos” do que de “produtos”. A apreciação de um vídeo ou de uma imagem pode ser ajustada: por molduras, as dimensões podem ser ampliadas, a

performance da tela pode ser capturada, o próprio código essencial está disponível para download. Isso possibilita delinear alguns contornos sobre a cultura contemporânea e seus sintomas vertidos para o vasto arquivo da internet.

O *software* representa uma clivagem na concepção de funcionamento e impacto das mídias envolvidas em seus processos intrínsecos. A interface que traduz a linguagem computacional para a humana, e possibilitou a criação das imagens a seguir, organizam os dados e propõem modelos de mundo, impondo sua lógica à mídia (MANOVICH, 2001. p. 65), permeando a sociedade em desde atividades profissionais quanto de lazer. Segundo o autor, a história da relação humano-interface é calcada pelo empréstimo e reformulação de outra mídia. Os layouts são recheados de ícones, metáforas de outras mídias, sobretudo o ambiente físico humano, como a metáfora do desktop.

Embutidos nos *softwares* estão sedimentações de consensos, de estratégias de design, de funções e ferramentas remediadas, acordos e elaboração coletiva de um produto final a ser disponibilizado publicamente. Conforme estas funções remediadas são incorporadas a práxis contemporânea, mais se desmigmatiza a sociedade (HAN, 2018), quando percebermos que são substituídas os processos comunicacionais tecnológicos de mídias como o rádio e o VHS por uma mídia só, a digital. Com a *New Media*, ela traduz todas as outras mídias, e também seus processos técnicos criativos.

Podemos apontar que o nome Vaporwave tomou uma proporção que se desdobrou em diversos subgêneros, com ramificações e nós que tem dimensões variáveis e anômalas similares ao próprio nó que desembocou na nomenclatura *Vaporwave*. Um processo de identificação então aí ocorre, pelo menos por parte de uma opinião coletiva que emerge volatilmente através de referências e descrições. Mas é mister apontar que há dois lados destas químicas de inferências que podem ser assinaladas mesmo pela conjugação semântica: identidade e identificação, uma do lado da obra, que carrega códigos visuais e que ela por si sustenta elementos que a fizeram ser encaixada na categoria específica; o outro lado sendo empreendido pelo público, pelo coletivo, pela rede de descrições que foi sendo tecida e formatando uma concepção.

Simon Chandler, que em 2016 lançou várias matérias no site *Bandcamp* focando no gênero virtual, aponta que:

Vaporwave não é somente um gênero; é uma abordagem e uma atitude – não só música, mas cultura popular. Vaporwave é frequentemente identificado com sons particulares e estilizações – hits desacelerados e muzak dos anos 80 e 90 – embora o que é também essencial é a elevada auto-consciência, postura crítica que traz de sua fonte material. Ele remodela e reempacota, adicionando implicitamente camadas do tratado social. (CHANDLER, 2016, s.p. tradução nossa¹²⁷)

Esse remodelamento da cultura é feita não somente pela música, mas pelas visualidades implícitas a este movimento, cuja forma identificatória é calcada fortemente na imagem. Não há nada de novo na construção da identidade através da imagem, sendo que os efeitos diretos da visualidade servem, com suas recorrências e padronizações, à associação de distintos elementos ou transfiguração de ideias em símbolos para então configurar entendimentos coletivos.

O arranjo visual então forma uma espécie de código visual que ressoa em determinados nichos online, e que suas próprias figuras e ideias evocadas se referem à mercantilização, prazer estético, consumo. Vaporwave é o resíduo estético de uma sociedade digital globalizada, desconjuntada temporalmente, imersa em simulações. Seguindo esta lógica, Vaporwave é antes um estilo visual que uma cultura digital: é uma face do resultado da cultura contemporânea.

Quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais as identidades se tornam desvinculadas – desalojadas – de tempos, lugares, histórias e tradições específicos e parecem “flutuar” livremente. Foi a difusão do consumismo, seja como realidade, seja como sonho, que contribuiu para esse efeito de “supermercado cultural”. (HALL, 2006, p. 75)

Imagens do Vaporwave refletem este apelo visual próximo a publicidade, de captura de atenção por uma embalagem exótica, e as suas figuras são pistas de emaranhados de referências culturais distintas. É apenas mais um estilo a deslizar

¹²⁷ Vaporwave isn't just a genre; it's an approach and an attitude—not just to music, but to popular culture. Vaporwave is often identified with particular sounds and stylings—slowed arown hits and muzak from the '80s and '90s—yet what's also essential to it is the highly self-conscious, critical stance it takes to its source material. It remodels and repackages it, adding implicit layers of social commentary (CHANDLER, 2016, s.p). Disponível em: <<https://daily.bandcamp.com/2017/04/20/the-virtual-vaporwave-scene/>> Acesso 28 jun 2018

nas vitrines infinitas da *web*, refletindo o nível acelerado de imitação, combinação, produção, interpretação, descrição, processos naturais na criatividade humana e suas relações sociais. A internet é um vasto oceano de que se pesca os mais diversos peixes, e ao observar os sites, mídias sociais, plataformas audiovisuais, diversas imagens foram percorridas, de diferentes estilos, propostas, e efeitos, Mas ao focar no Vaporwave, podemos concordar com Manovich de que a identidade cultural hoje é estabelecida através de pequenas variações e diferenças, e também hibridizações entre as posições já estabelecidas, ao invés de serem empreendidas grandes inovações e oposições drásticas (MANOVICH, 2015, p. 89).

Da mesma forma que foram observadas as construções identitárias e o repertório visual do Vaporwave, teve-se a incorporação da estética destes arranjos e formas de apresentação audiovisuais a perfis conservadores na internet. Através destes elos e mapeamentos, buscou-se abordar o Vaporwave pela imagem, e suas possíveis conexões com vestígios imagéticos da história da arte e perceber sua efervescência como sintoma dos usos e dinâmicas das mídias sociais na sociedade contemporânea.

Enquanto uma compreensão histórica da modernidade se perde no momento pós-moderno, a citação obsessiva da tecnologia pós-moderna como VHS, fitas cassete, consoles de vídeos desatualizados, e é claro, o sistema operacional Windows 95, parecem funcionar como um índice para o momento final do embarque na hiperrealidade do capitalismo tardio do momento para estes criadores de arte vaporwave. (KOC, 2017, p. 71, tradução nossa)¹²⁸

Através de colagens digitais, numa mescla planejada de figuras ocidentais e orientais, de consumo e de placidez, a atmosfera proposta pelo Vaporwave reflete as paisagens midiáticas dos anos 80 e 90, e que nutriram o imaginário das gerações de *milleniuns*. Imagens de seriados como Miami Vice, televisionadas em tecnologia de tubos de raios catódicos, reverteram para o digital do monitor de LED, com as cores rosa e azul e a paisagem tropical de Miami sobreviveram através de camadas. Com o passado enfatizado pelas mídias obsoletas, a nostalgia pode ser vista como

¹²⁸ “While a historical comprehension of modernity is lost in the postmodern moment, the obsessive citation of early postmodern technology such as VHS, cassette tapes, outdated video game consoles like the Sony PlayStation, Nintendo Game Boy, and of course, the Windows 95 operating system, seems to function as an index to the final moment of departure into the hyperreality of the late capitalist moment for millennial creators of vaporwave art.”

saúde e autorefênciã, mas desponta um velado conservadorismo, como que relutante a mudançã e inovações.

Familiaridade seria um elemento fundamental para aceitaçãõ massiva de produtos estéticos e midiáticos, em virtude da exaustã e superstimulo que a populaçãõ ocidental do capitalismo tardio se encontra (FISHER, 2009). Cansada e faminta, ela absorve esteticamente o que lhe é familiar, a fim de satisfazer um prazer sinestésico imediato. Nesta altura, temos dois pontos possíveis para serem ressaltados: o capitalismo tardio, que se reformulou nos último dez anos, e o fenômeno de preferênça do ser humano ao que já lhe é reconhecido. Uma retroalimentaçãõ ocorre continuamente, e montando um padrãõ cíclico que se atualiza mediante mesclas e hibridizações. E isso nãõ se aplica somente ao Vaporwave, mas sim a processos identitários como um todo, que sãõ mesclas de determinados fragmentos em detrimento de outros, a fim de distinguir identidades através dos elementos que se apresentam em um sistema cultural.

Vaporwave se situa em um momento histórico de assimilaçãõ populacional das Tecnologias de Informaçãõ e Comunicaçãõ, e a produçãõ massiva de conteúdos, arquivos, materiais audiovisuais híbridos que derivam deste fenômeno, que também acentua a sobreposiçãõ dos produtores e usuários destes materiais.

Hoje, nós nãõ mais somos só recebedores e consumidores de informaçãõ; nós geramos e a difundimos. Nãõ mais contentes de consumir informaçãõ passivamente, nós desejamos produzir e comunicar nós mesmos em um. Este papel duplo está aumentando a quantidade de informaçãõ em uma enorme escala. O meio digital nãõ só fornece janelas para assistênça passiva. Ela também oferece portas através das quais transmitem as informações que nós geramos. (HAN, 2018, p.18, traduçãõ nossa¹²⁹)

É nesse emaranhado que o Vaporwave desponta, um nó de aspectos, comportamentos e circunstâncias da contemporaneidade. Reflexo colorido da domesticaçãõ dos softwares democratizaçãõ do acesso a *hardwares* e redes. As

¹²⁹ “Today, we are no longer just receivers and consumers of information; we generate and broadcast it. No longer content to consume information passively, we wish to produce and communicate it ourselves—actively. We are consumers and producers in one. This double role is increasing the quantity of information on an enormous scale. The digital medium does not simply provide windows for passive watching. It also offers doors through which we relay the information that we generate. Windows on a computer are *windows with doors*; they communicate with other windows without intermediary spaces or authorities.”

dimensões individuais, de criação e manifestação artística, convergem para uma sintonia coletiva, uma constelação imagética que se organiza em menus. Por ser massiva, o Vaporwave se torna um exercício de reconstrução de memória, uma forma de imaginar o passado recente. Contudo, há outras nuances nas manifestações estéticas quando aprofundamos o olhar nas engrenagens técnicas que possibilitam as manifestações audiovisuais do Vaporwave.

Tecnologia não é uma ferramenta neutral e isso também conta para a internet. Sua estrutura é um resultado de disposições históricas particulares. Mas acima de tudo, cultura num geral tem um papel chave na New Media, mesmo que a maioria dos tecnólogos neguem este fato. (LOVINK, 2002, p. 17, tração nossa¹³⁰)

Discutir expressões estéticas oriundas do espaço virtual e de novas estruturas tecnológicas é observar o contexto sociopolítico imbricado na interação da humanidade com os aparelhos que possibilitam esta relação, e de como eles próprios já alteraram significativamente aspectos da sociedade. As alterações que estes aparelhos injetam na sociedade de certa forma já são inaugurados por Walter Benjamin, no texto “A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução”, quando este fala do cinema, cuja técnica de captação da luz em frames que depois de processados e editados, eram projetados por outro equipamento, outro atravessamento tecnológico. O atravessamento neste caso do Vaporwave é pela fibra ótica, as interfaces, a internet, e sendo esta aparelhagem acessível popularmente, convém citar Benjamin quando este se refere a sua modernidade:

A massa é a matriz de onde emana, no momento atual, todo um conjunto de atitudes novas com relação à arte. A quantidade tornou-se a qualidade. O crescimento maciço do número de participantes transformou o seu modo de participação. (BENJAMIN, 1975, p. 31).

Mesmo falando a partir de sua perspectiva de meados do século XX, Benjamin (1975) já designa relances sobre a saturação de informações e que constituirá os pensamentos mais atualizadas do panorama coletivo de participação digital, e o fluxo de informação que a sociedade abraçou. Só recentemente a

¹³⁰ Technology is not a neutral tool and this also counts for the Internet. Its structure is a result of particular historical settings. But most of all, culture at large plays a key role in the making of new media, even though most technologists deny this very fact. LOVINK, Geert. Dynamics of Critical Internet Culture (1994-2001). Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2009. Disponível em <https://monoskop.org/images/1/14/Lovink_Geert_Dynamics_of_Critical_Internet_Culture_1994-2001_2009.pdf> Acesso em 18 out. 2018

sofisticação tecnológica humana chegou num ponto não só de relação com a tecnologia, mas de uma dependência dela, constituindo uma nova era do desenvolvimento humano. Para Lucien Floridi, esta etapa é a Hiper-história, caracterizada pela relação de dependência a nível individual e social das Tecnologias de Informação e Comunicação. Esta dependência, segundo o autor, é relacionada a um novo ritmo do ciclo de vida da informação, peça esta essencial e que ciclicamente passa da criação/geração-coleta-armazenamento-processo-distribuição-uso-reciclagem/apagamento (FLORIDI, 2014).

A tecnologia é sempre um fator intermediário na relação do ser humano com a realidade, mas é na Hiper-história em que as tecnologias chegam ao ponto de se comunicar e se regular entre si autonomamente. Aqui temos a conexão permanente da internet, os sistemas de rastreamento e localização, anúncios direcionados, inteligência artificial, entregas via drone, um cenário que lentamente se delineia, pelo menos para frações da sociedade.

A forma mais óbvia em que as TICs estão transformando o mundo em uma infosfera se deve a transmissão do analógico para o digital e então o contínuo crescimento de espaços informacionais em que nós gastamos mais e mais do nosso tempo (FLORIDI, 2014, p.41, tradução nossa¹³¹)

Tal transformação se deve à convergência entre ferramentas e fontes digitais, que lidam com uma massiva quantidade de informação em tempo muito rápido, proporcionando um ambiente informacional que inclui os espaços offline. Neste caso, infosfera não é um ambiente em que possamos entrar ou sair, e sim sincronizando informações do aqui (analógico, baseado em carbono) e do lá (digital, baseado em silício), promovendo interpretações informacionais de cada aspecto do mundo em que vivemos. Com a assimilação das tecnologias e processos informáticos pela sociedade, das mais básicas funções, como escutar música e conversar, até os massivos fluxos monetários a nível global, demonstra que o mundo virtual não é uma dimensão em que entramos e saímos através da internet, como poderia ser caracterizado o ciberespaço. É um amálgama de ações e reações que estão redimensionadas por estas capacidades tecnológicas. Entretanto, o digital

¹³¹ “The most obvious way in which ICT’s are transforming the world into an infosphere concerns the transmission from analogue to digital and then the ever increasing growth of the informational spaces within which we spend more and more of our time”

por si só, em sua raiz numérica, não faz sentido para os humanos: é necessário então interfaces e programas, *softwares*, que traduzam estes códigos e formem algo que faça sentido perante as capacidades perceptivas humanas.

Se as TIC's propõem uma individualização em atividades humanas, como escutar música em um fone de ouvido, ou assistir um filme sozinho na tela de um computador, esta individualização não é novidade se olharmos para os comportamentos relacionadas a mídias prévias, como o VHS, que libertava a audiência coletiva do cinema, ou o próprio *walk-man*, ápice da individualização da escuta da música do século passado, e que marcou as gerações que o Vaporwave se inspira. A individualização é restrita sob uma perspectiva material do indivíduo, ignorando as extensões de sua consciência através da língua. Com um computador conectado à rede, não podemos ignorar que o indivíduo se integra a todo um universo virtual, cujas informações acessadas podem fazê-lo mudar de ideia, e as ideias que ele possa ter, se colocadas na rede, também são potentes de alterações em outros indivíduos. Por mais que as relações que se estabelecem no mundo virtual sejam simulações, elas de fato contêm cargas discursivas e repercussivas, que se apresentam ignorando condições geográficas, e influenciando dinamicamente, como o caso da playlist de Vaporwave, feita em algum lugar do mundo, e que em algum momento respingou na produção artística de Fabiano Gummo, como citado no primeiro capítulo.

A ambigüidade espectral da internet e dos agentes que nela se movimentam é perceptível, construindo uma camada da malha informacional. De fato, este caráter de presença/ausência, característico do fantasma, constituirá um ponto decisivo nas germinações conceituais ao redor do Vaporwave, e a partir dessa sua associação, seu caráter de subversão política e como possível crítica ao capitalismo, assim como recentemente sua estética é torcida e associada à ideais de direita.

Além da própria perspectiva fantasmática da imagem virtual e das sobrevidas das figuras que compõem os arranjos visuais do Vaporwave, o linguajar espectral que é explorado por grande parte da bibliografia foi estendido literariamente, tomado como exercício aproximativo dos objetos estéticos aqui trazidos à reflexão. Dependendo do ângulo que nos posicionamos, podemos ver diferentes fantasmas espreitando as quinas do labirinto. Do espectro de Marx, que ainda paira sobre os escombros do muro de Berlim desde final dos anos 80, impossibilitando o Fim da História como pregado por Francis Fukuyama, ao fantasma do fascismo que emerge

renovado pelas novas mídias no final da segunda década do século XXI. Os rostos brancos das estátuas gregas são aparições assombradas, retornando mais uma vez à história, encadeando novos significados e inspirações. Como as ondas, os fantasmas retornam ciclicamente, em latências, tempos e intensidades diferentes.

Entretanto, há um elemento que paliativamente afugenta os espectros. Se formos ao radical das inspirações literárias de Marx, Benjamin, e Derrida, voltando a Shakespeare, na peça Hamlet, o canto do galo é o sinal que espanta o Fantasma. No primeiro ato, quando Marcelo e Bernardo, guardas do palácio real, vêem o Fantasma, este se dissolve sob a trombeta do deus do dia, que rompe os encantamentos e faz as almas penadas voltarem para suas dimensões perdidas. Curiosamente, o canto do galo passa despercebido pelas retóricas dos autores em suas metáforas filosóficas, como se fosse impossível escapar da assombração em uma noite eterna.

Se o intuito fosse interromper as assombrações nesta pesquisa, ignorar os fantasmas de Derrida, Warburg, Benjamin, Marx, e Fisher, descatando seus linguajares espectrais, poderia ser a alternativa mais óbvia, mas isso significaria fechar os olhos para maioria dos debates e conceitos que pairam sobre o Vaporwave. Confirmando a natureza cíclica dos *revenants*, os fantasmas destes autores No intervalo do dia, a assombração se abstém por um momento, para então retornar em outro momento inesperado. É necessário pausas, uma lacuna entre o existir e o aparecer, uma reordenação de sentidos e atribuições. São esses movimentos que constituem os ciclos naturais das coisas, ciclos do sol e a da lua, do sono para o despertar do galo, da sobriedade para a loucura. Neste novo episódio da história humana, quais são os novos fantasmas que pairam sobre nossas cabeças? E que gesto ou fenômeno seria o canto para afugentá-los? A própria música? O erguer da voz e das ideias, do instinto irrefreável humano pela arte, contra a fome?

No delirante Plaza Virtual, ornamentado com palmeiras de plástico e estátuas gregas, deslizamos através de sonhos narcotizados. No sonho/pesadelo, desejo/obsessão, que agora é mediado digitalmente, o galo orgânico não se encontra. Não há o manto temporário de ondas energéticas do seu canto, que desfazem as assombrações. Esperemos em vão ou simulemos esse sinal, mesmo que embora ele não faça sentido no mundo sem sol que estamos aprisionados, e não faça efeito sobre nossos fantasmas.

GLOSSÁRIO

Acervo: Conjunto de conteúdos diversos encontrados em sites.

Álbum: Pacote de músicas lançadas sob um determinado conceito por uma banda ou artista.

Arquivo: Documento computacional. Codificações seguindo formatos específicos, como JPEG, GIF, PDF.

Audiovisual: termo que compreende a amálgama entre som e imagem em diferentes manifestações estéticas.

Datamosh: Técnica de danificar arquivos audiovisuais para atingir efeito de glitch. Forçar um arquivo de imagem ou vídeo a se corromper com finalidades estéticas.

Download: Baixar (algo). Transferir arquivos da internet para o computador.

Estética: Aspectos e características de algo. Elementos constituintes de sua apresentação visual e sonora.

Feed: Sistema de visualização de postagens típico das redes sociais, continuamente alimentado pelos usuários participantes.

Figura: Representação imagética. Forma com contornos que se apresentam em uma imagem

Frame: Fração estática de imagem em movimento.

GIF: Imagem digital cíclica. Arquivo cuja mecânica coloca uma seqüência curta de frames em contínua repetição.

Glitch: Erro operacional do computador. Deriva-se do colapso do software/hardware, com resultados visuais e sonoros.

Hardware: Corpo do computador. Componentes físicos da máquina que possibilitam o software.

Hashtag: etiqueta indexadora. Ferramenta popular em mídias sociais para associar postagens a outras com interesses relacionados.

Hiperlink: base funcional da web. Elos que conectam diferentes documentos na web.

Interface: Tradutor da linguagem digital codificada para dados legíveis ao usuário, e das intervenções do usuário convertidas para linguagem computacional.

Layout: Arranjo visual do *software*. Formas de visualização das informações performadas pelo computador.

Link: Elo entre documentos. Trecho de texto que ao ser acionado leva a outro site ou conteúdo.

Lo-fi: Derivado de Low-fidelity, designa músicas cujas texturas são de baixa definição sonora. Gravadas e editadas utilizando técnicas ultrapassadas ou equipamentos improvisados marcam o universo do Lo-fi.

Mainstream: Designa fluxo de produções diversas ligadas à massividade e sistematização de seus processos criativos. Patamar de popularidade que certos segmentos atingem.

Meme: Unidade conceitual replicável. Partícula cultural que se reproduz socialmente.

Metamídia: Mídia que congrega diferentes linguagens e processos de edições de materiais audiovisuais.

Mídia social: Sites que conectam seus usuários e permitem trocas de informações e conteúdos diversos. Canais de comunicação como Facebook, Instagram, Twitter entre outros.

Navegador: Plataforma usada para “percorrer” a web. Do termo inglês *browser*, é a ferramenta usada para “folhear” o ambiente virtual.

Perfil: Conta em mídia social ou site, que pode ser customizada e representar uma consciência através da web.

Performance: Funcionamento computacional que faz a imagem ou o som existir. Tradução de um arquivo computacional para uma reprodução em uma tela, alto falante ou qualquer outro tipo de dispositivo.

Pixel. Menor elemento de um dispositivo de exibição em um monitor. Partícula da tela que responde em intensidade de luminosidade de acordo com o comando dos softwares e arquivos.

Loop: Termo do inglês usado para designar um trecho, de material sonoro ou imagético, posto em repetição, unindo seu fim com seu início, e criando uma permanência cíclica.

Plataforma: Site que contém diversos arquivos disponíveis para visualização online, sem necessidade de fazer download.

Playlist: Lista de músicas.

Retrô: Diferencia-se do Vintage pela janela de tempo, de um passado mais recente, que é referenciada a partir de escolhas estéticas para determinados objetos e produções.

Rede social: Conexão entre indivíduos. Aspecto natural do ser humano, de convivência e socialização. Com as mídias sociais, as redes sociais encontraram-se em desdobramentos on-line.

Screenshot: Captura da imagem da tela. Congelamento da apresentação visual performada no monitor do dispositivo.

Selfie: Fotografia da própria pessoa que retira a foto.

Site: Ambiente indexado na Webb. Sendo um endereço eletrônico, simboliza um “lugar” na internet.

Software: Programa de computador. Conjunto de instruções, comandos e funções lógicas para processamento de dados. A mente do computador.

Tela: Superfície retangular que performa a aparição digital visual da imagem.

Textura: Aspecto da imagem digital. Características das cores, intensidades, qualidade do arquivo.

Troll: Usuário de internet que incita conflitos no ambiente em que se insere. Manifesta-se em diversas situações, como através de comentários em mídias sociais, provocando e humilhando outros perfis por diversão.

Underground: Submundo. Contempla os vários universos criativos que não circulam nos patamares de popularidade massiva.

Upload : Subir (algo). Transferir arquivos do computador para a internet.

Vintage: Escolhas em diferentes segmentos, como música e moda, que remetem às décadas iniciais do século XX, aos estilos e adereços usados por uma burguesia capitalista emergente. Prezam pela estética e tecnologia dessas épocas, criando uma identidade visual e uma relação de fetiche com o passado.

Web: Malha de conexões entre computadores, seguindo protocolos técnicos e governamentais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Fábio Chang de. **O historiador e as fontes digitais**: uma visão acerca da internet como fonte primária para pesquisas históricas. Num.8, vol. 3, Janeiro – Junho, 2011. Disponível em <<https://seer.ufrgs.br/index.php/aedos/article/view/16776>> Acesso em 24 set. de 2018

ALEXANDER, Jeffrey C. **Vociferando contra o iluminismo**: a ideologia de Steve Bannon. Sociol.Antropol. Rio de Janeiro, V, 08.03: 1009-10023, set – dez, 2018. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/sant/v8n3/2238-3875-sant-08-03-1009.pdf>> Acesso em 10 jun. 2019

ALMEN, Janae. **The Art of the VJ**: The origin of a complete art. HEM Final paper. Dr. McGregor Boyle, May 16, 2011. Disponível em <https://www.academia.edu/35480203/The_Art_of_the_VJ_The_Origin_of_a_Complete_Art> Acesso março de 2019.

ARRUDA, Mario Alberto Pires de. **Vaporwave**: estetização da tecnologia pelo atravessamento de enunciados. Trabalho de conclusão de curso (Comunicação social: habilitação em jornalismo). Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Orientador: Alexandre Rocha da Silva. UFRGS, 2015.

BARBARO, Melanie. **Vaporwave, the genre that never was**. Speaker TV. 2 de agosto de 2017. On: <https://www.speakertv.com/news/latest-news/vaporwave-the-genre-that-never-was/> Acesso em 22 mai 2018

BAUMAN, Zygmund. **Globalização**: as consequências humanas. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: ADORNO, Theodor et al. **Teoria da Cultura de massa**. Trad. de Carlos Nelson Coutinho. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

BLACKMORE, Susan. **The meme machine**. Oxford University Press. 1999

BOLTER, Jay & GRUSIN, Richard. **Remediation**. MIT Press, 2000.

BORGES, Anderson. **Alegoria redimida em Walter Benjamin**. Dissertação de mestrado programa de pós-graduação em Estudos Literários da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais. Área de concentração: Teoria da Literatura. Linha de pesquisa: Poéticas da modernidade. Orientador: Prof. Dr. Élcio Loureiro Cornelsen. Belo Horizonte, 2012.

BURTON, Justin. **Azelia Banks, Seapunk and Atlantis**. An embattled humanist Mix Tape. Shima Volume 10 Number 2016. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/308976100_Azealia_Banks_Seapunk_And_Atlantis_An_Embattled_Humanist_Mixtape> Acesso em 10 set. 2018.

CANTINHO, Maria João. **Aby Warburg e Walter Benjamin**: A legibilidade da memória. Hist. R., Goiânia, v. 21, n. 2, p. 24–38, maio/ago. 2016. Disponível em <<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/43380-Texto%20do%20artigo-183420-1-10-20161009.pdf>> Acesso em 24 mai. de 2019

CASSIDY, Tracy Diane. **The rise of vintage fashion and the vintage consumer 2012**. DOI: 10.2752/175693812X13403765252424 . Disponível em <<https://www.researchgate.net/publication/263469162>> Acesso em 10 set. de 2018

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet** – Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Editora Zahar. Rio de Janeiro, 2001.

CONTER, Marcelo Bergamin. **Arqueologia da mídia na música eletrônica gaúcha**. XXXIX Congresso Braileiro de Ciências da Comunicação – São Paulo – SP – 05 a 09/09/2016.

CUBITT, Sean. **Aesthetics of the digital**. In: PAUL, Christine (org.). A companion to digital art. Willey Blackwell Companions to Digital Art. Hoboken : John Wiley & Sons Inc, 2016.

CUPANI, Alberto. **Filosofia da tecnologia**: um convite. 2ª edição – Florianópolis: Ed. Da UFSC, 2013

DERRIDA, Jacques. **Spectres of Marx** – The Debt, the Work of Mourning, and the New International. UK: Routledge, 1994

De MÈREDIEU, Florence. **Digital and video art**. Chambers Harrap publishers ltd, 2005

DURAND, Gilbert. **A imaginação simbólica**. Tradução da 6ª Ed. Franc – Edições 70, 1993.

ELY-HARPER, Karreen. **Making Room for Ghosts**. Cultural Studies Review 2014.

FABRIS, Annateresa. **A Imagem Hoje**: Entre passado e presente. In: DOMINGUES, Diana (org). Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios – São Paulo: Editora UNESP, 2009.

FRITZ, Darko. **International Networks of Early Digital Arts**. In: PAUL, Christine (editora). A companion to digital art. Willey Blackwell Companions to Digital Art. Hoboken : John Wiley & Sons Inc, 2016.

GUMMO, Fabiano. **2015**. Volume 2 (Presente Contínuo) Canoas: Ruído Publicações, 2017.

JAMESON, Fredric Jameson. **Post modernism and Consumer Society**. In: FOSTER, Hal. The Anti-Aesthetics. Essays on Post-modernism. Bay Press, Seattle. 1983.

FERREIRA, Marieta de Moraes. **Notas iniciais sobre a história do tempo presente e a historiografia no Brasil**. Tempo e Argumento, Florianópolis, v. 10, n. 23, p. 80 - 108, jan./mar. 2018. Disponível em <[file:///C:/Users/Usuario/Downloads/12747-41426-2-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/12747-41426-2-PB%20(1).pdf)> Acesso em: 20 fev. de 2019.

FISHER, Mark. **Capitalism Realism – Is there no alternative?** UK: Zero Books, 2009.

_____. **Ghosts of My Life – Writings on hauntology, depression and lost futures**. UK: Zero Books, 2014

FLORIDI, Lucien. **The 4th Revolution**: Oxford Press. 2014

GAZANA, C. et al. **Glitch**: estética contemporânea visual e sonora do erro. In: Cultura Visual, n. 19, julho/2013, Salvador: EDUFBA, p. 81-99.

GIANNETTI, Claudia. **Estética Digital**: Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia. Belo Horizonte: Editora C/Arte, 2006.

GIOVANNI, Julia Ruiz Di. **Histórias de fantasmas para gente grande**. Topoi (Rio J.), Rio de Janeiro, v. 15, n. 28, p. 347-353, jan./jun. 2014. Disponível em <http://www.revistatopoi.org/numero_atual/topoi28/TOPOI_28_R04.pdf> Acesso em 27 mar. 2019

GRAU, Oliver. **The Complex and Multifarious Expressions of Digital Art and Its Impact on Archives and Humanities** In: PAUL, Christine (editora). A companion to digital art. Willey Blackwell Companions to Digital Art. Hoboken : John Wiley & Sons Inc, 2016.

GREENE, Richel. **Internet Art**. Thames & Hudson world of art. 2004.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11 ed. Rio de Janeiro, DP&A, 2006.

HAN, Byung-Chul. **In the Swarm – Digital Prospects**. MIT Press. 2017.

HANAPPI, Gerhard. **From Integrated Capitalism to Disintegrating Capitalism**. Scenarios of a Third World War. Paper No. 91397, January 2019. Disponível em:

<https://mpra.ub.uni-muenchen.de/91397/1/MPRA_paper_91397.pdf> Acesso em 05 jul. de 2019.

HARARI, Yuval Noah. **Homo Deus: A brief History of tomorrow**. Penguin Random House Group Ltd. UK, 2016.

KRAPITZ, Stefan. **Troll Culture**. Faculdade de Design, Arte e Mídia Merz, Stuttgart. 2011/2012. Disponível em < <http://wwwwwwwww.at/downloads/troll-culture.pdf>> Acesso em 02 mai. 2019

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. São Paulo, Edições Loyola, 1992.

https://www.researchgate.net/publication/3841493_The_language_of_digital_genres-A_semiotic_investigation_of_style_and_iconology_on_the_World_Wide_Web

JAMESON, Fredric. **Postmodernism, Or the Cultural Logic of Late Capitalism**. Durham, NC. Duke University Press, 1991.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Editora Aleph, 2009.

KANAAN, Hanen Sarkis. **O fim da historia e o Último homem**. UDESC, 2005, Disponível em: <<http://www.periodicos.udesc.br/index.php/percursos/article/viewFile/1451/1224>>. Acesso em: 19 dez. 2017.

KERCKHOVE, Derrick de. **The skin of culture: investigating the new electronic reality**. London: Kogan Page, 1997.

KRAPITZ, Stefan. **Troll Culture**. Merz Academy. Faculdade de Design, Arte e Mídia, Stuttgart. 2012 Disponível em: <<http://wwwwwwwww.at/downloads/troll-culture.pdf>> Acesso em 02 mar. de 2019

KOC, Alican. **Do you want Vaporwave, or do you want the Truth?** Cognitive mapping of late capitalist affect in the virtual world of vaporwave. University of Toronto. 31 maio 2017. <http://capaciousjournal.com/article/do-you-want-vaporwave/> acesso 30 mar 2018

LAGOS, Lucas Huguenin. **Mergulho Seapunk: Uma releitura videográfica**. Trabalho de conclusão de curso de graduação (Bacharel em Comunicação Visual Design) Universidade Federal do Rio de Janeiro. Orientador: Prof. Elizabeth Jacob. Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: < <https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/6652/1/LLagos.pdf>> Acesso em 20 out. e 2018

LOVINK, Geert. **Dynamics of Critical Internet Culture (1994-2001)**. Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2009. Disponível em <

https://monoskop.org/images/1/14/Lovink_Geert_Dynamics_of_Critical_Internet_Culture_1994-2001_2009.pdf> Acesso em 10 set. de 2018

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço.** São Paulo: Paulus, 2007.

_____. **A televisão levada a sério.** 3ª Ed – São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.

MACIEL, Jane Cleide de Sousa. **Atlas Mnemosyne e saber visual: atualidade de Aby Warburg diante das imagens, mídias e redes.** Revista Ícone. Recife, vol. 16, N. 2, 191-209, 2018 PGC/UFPE. Artigo recebido em 31 ago.2018 e aprovado em 23 set. 2018. Disponível em <[file:///C:/Users/Usuario/Downloads/238041-127251-4-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/238041-127251-4-PB%20(1).pdf)> Acesso em: 20 mai. 2019

MALY, Ico & VARIS, Piia. **The 21st-century hipster: On micro-populations intimes of superdiversity.** European Journal of cultural studies. 2015. Disponível em: <https://www.academia.edu/15027583/The_21st-century_hipster_On_micro-populations_in_times_of_superdiversity> Acesso em 03 mar. 2019

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media.** The MIT Press. United States of America. 2001.

_____. **Media After Software.** Sage. 2012. Disponível em: <<https://pdfs.semanticscholar.org/0975/bf15bd63adc257e5d7b58ba06a81ae6d5b47.pdf>> Acesso 20 mar. de 2019

_____. **Notes on Instagrammism and mechanisms of contemporary cultural identity** (and also photography, design, Kinfolk, kpop, hashtags, mise-en-scène, and состояние). 2016. On: <http://manovich.net/index.php/projects/notes-on-instagrammism-and-mechanisms-of-contemporary-cultural-identity> acesso em: 21 mar. de 2019

_____. **The Software Takes Command.** Bloomsbury. 2013.

MENCKMEN, Rosa. **TheGlitch Moment(um).**Amsterdam: Network Notebooks Series, 2011.

MONTAÑO, Sonia. **Plataformas de vídeo: apontamentos para uma ecologia do audiovisual da web na contemporaneidade.** Porto Alegre: Sulina, 2015.

MONTEIRO, Gabriel Holanda et a. **“Está Tudo Em Suas Mãos”:** O desenvolvimento do movimento Vaporwave na Internet. Comunicação XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste – Fortaleza - CE – 29/06 a 01/07/2017. Disponível em <http://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2017/resumos/R57-0360-1.pdf>

MICHAEL, George. **The Rise of the Alt-Right and the Politics of Polarization in America**. In: Skeptic. Volume 22, N 2, 2017. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/317905355_The_Rise_of_the_Alt-Right_and_the_Politics_of_Polarization_in_America> Acesso em 22 mai. 2019

NAGLE, Angela. **Kill All Normies**. Online culture wars from 4Chan to White House. Zero books, UK, 2017

NAVAS, Eduardo. **Remix Theory: The aesthetics of Sampling**. Strauss GmbH, Norway, 2012.

NAVAS, Eduardo. **Remix Theory: The aesthetics of Sampling**. Strauss GmbH, Norway, 2012.

NEELY, Adam. **The music theory of v a p o r w a v e**. Mountain View: Google, 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QdVEez20X_s&t=45s>. Acesso em: 11 set. 2017.

NETO, Moysés Pinto. **A estranha instituição da literatura no multiverso dos espectros**. Revista ALEA, Rio de Janeiro, vol. 17/1, p. 114-126 | jan-jun 2015. Disponível em < <http://www.scielo.br/pdf/alea/v17n1/1517-106X-alea-17-01-00114.pdf>> Acesso em 20 set. de 2018.

NEWMAN, Michael Z. **GIF: The Attainable Text**. Film Criticism. Volume 40, Issue 1, January 2016. Disponível em: <<https://quod.lib.umich.edu/fc/13761232.0040.123/--gifs-the-attainable-text?rqn=main;view=fulltext>> Acesso em: 12 dez. de 2018

OLIVEIRA, José Geraldo de. **Arqueologia de interface: Warburg, memória e imagem**. Revista Comunicare. Volume 16 – Nº 2 – 2º Semestre de 2016. Disponível em < <https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2017/03/Artigo8-1.pdf>> Acesso em 20 mai. 2019

ONIANS, John. **Neuroarthistory – From Aristotle and Pliny to Baxandall and Zeki**. Yale University Press, New Haven and London. 2007.

OSWALD, John. **Plunderphonics, or audio piracy as a compositional prerogative**. Wired society electro-acoustic conference, 1985. Disponível em: <<http://www.plunderphonics.com/xhtml/xplunder.html>> Acesso em 15 set . de2017

PAIVA, Cláudio Cardoso. Youtube: artes, invenções e paródias da vida cotidiana. Um estudo de hipermídia, cultura audiovisual e tecnológica. In: NUNES, Pedro (orgs). **Mídias Digitais e Interatividade**. Paraíba: Editora da UFPB, 2009. p. 285-302.

PARIKKA, Jussi. **What is Media Archeology?** Polity Press, Cambridge: UK. 2012.

PINTO, João Alberto Freire de Oliveira. **Cultural Ideas Essay**: Vaporwave and post-modernism: An analytical Interpretation of Blank Banshee. SEA Institute, London, 2017. Disponível em: <https://www.academia.edu/32655389/Cultural_Ideas_Essay_Vaporwave_and_Post_modernism_An_Analytical_Interpretation_of_Blank_Banshee> Acesso 02 set. de 2019

SÁNCHEZ-OCAÑA, Alejandro. **A verdade por trás do Google** – A inquietante realidade que não querem que você conheça. São Paulo: Planeta, 2013.

PLAZA, Julio. As **imagens de terceira geração, tecnopoéticas**. In: PARENTE, André. **Imagem-máquina**: a era das tecnologias do virtual/organização André Parente; tradução de Rogério Luz *et al.* - Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

PREECE, Jenny. **Sociability and usability in online communities**: determining and measuring success. BEHAVIOUR & INFORMATION TECHNOLOGY, VOL. 20, NO. 5, p. 347 – 356. 2001. Disponível em <<https://www.dhi.ac.uk/san/waysofbeing/data/communities-murphy-preece-2001b.pdf>> Acesso em 18 mai. de 2019

REYNOLDS, Simon. **Retromania**: Pop Culture's addiction to its own past. United States of America. 2011.

ROCHA, Alexandre Wagner Veloso. **Derrida e a essência do político em Espectros de Marx**. Em Tese. Volume 16, N. 3. Belo Horizonte. Disponível em <<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/emtese/article/view/3517>> Acesso em set.

SALAZAR, Eduardo. **Hashtags 2.0** - An Annotated History of the Hashtag and a Window to its Future, *Icono 14*, volumen 15 (2), pp. 16-54. 2017. Disponível em <https://www.researchgate.net/publication/318304594_Hashtags_20_-_An_Annotated_History_of_the_Hashtag_and_a_Window_to_its_Future> Acesso em 18 mai. de 2019

SANTOS, Luciano dos. **As Identidades Culturais**: Proposições Conceituais e Teóricas. Revista Rascunhos Culturais. V. 2, nº4, p. 141-157. Jul/dez. 2011. Disponível em: <http://revistarascunhos.sites.ufms.br/files/2012/07/4ed_artigo_9.pdf> Acesso em 12 de jun. 2019

SHAKESPEARE, William. **Hamlet**. Tradução de Millôr Fernandes. Porto Alegre: LPM, 2006.

SORLIN, Sandrine. **The indisciplinaryity of Stylistics**. 2014. Disponível em <https://www.researchgate.net/publication/273303818_The_'indisciplinaryity'_of_stylistics> Acesso em 03 mar. de 2019

TANNER, Grafton. **Babbling corpse**: Vaporwave and the commodification of ghosts. 1. ed. United Kingdom: John Hunt Publishing Ltd. 2016.

VENTURI, Robert. **Learning From Las Vegas** – The Forgotten Symbolism of Architectural Form. 9ª imp MIT Press: EUA, 1988.

WOODROW, Ross. **Iconography and the Internet**: Warburg's fantasy becomes reality. CIHA London, Thirtieth International Congress of the History of Art. Art History for the Millennium: Time. Digital Art History. London, 2000. Disponível em <<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/CIHALondon2000Section23DigitalArtHistoryTime.pdf>> Acesso em 03 mar. 2019

WIND, Edgar. **A eloquência dos símbolos** - Estudos sobre arte humanista. São Paulo: Editora da USP, 1997.

WARBURG, Aby. **Atlas Mnemosyne**. Edições Akal: Madri, 2010.

ACERVO VIRTUAL

A Conversation with James Ferraro, Critical Futurist. Entrevistadora: Anna Gaca. SPIN, Online, Agosto de 2016. Disponível em: <<https://www.spin.com/2016/08/james-ferraro-human-story-3-interview/>> Acesso 02 mai de 2019

BULLOCK, Penn & KERRY, Eli. Trumpwave and Fashwave Are Just the Latest Disturbing Examples of the Far-Right Appropriating Electronic Music. In: Revista Vice Online. Disponível em: <https://www.vice.com/en_us/article/mgwk7b/trumpwave-fashwave-far-right-appropriation-vaporwave-synthwave> Acesso em 10 jul. 2019

Bad For You: Crystal Pepsi in the age of commodified nostalgia. Por Bierman. Bryan. In Philly Voice. Revista online. Matéria de 18 de agosto de 2016. Disponível em<<https://www.phillyvoice.com/bad-you-return-crystal-pepsi-age-commodified-nostalgia/>> Acesso em: 12 jul. de 2018.

Can we have a genuine conversation on how lazy and ignorant vaporwave is? Postagem em *r/Vaporwave*, iniciado por usuário “volumeplease”]. 2015. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/2omm76/can_we_have_a_genuine_conversation_on_how_lazy/>. Acesso em: 02 jan. 2018.

CHANDLER, Simon. Escaping Reality, the iconography of Vaporwave. 16 setembro 2016. Disponível em: <https://daily.bandcamp.com/2016/09/16/vaporwave-iconography-column/> Acesso em 21 mai. de 2018

_____ Music of the Spectacle: Alienation, Irony and the Politics of Vaporwave 23 de agosto 2016. Disponível em: <<https://daily.bandcamp.com/2016/11/21/vaporwave-genres-list/>> Acesso 21 mai 2018

_____ Genre As Method: The Vaporwave Family Tree, From Eccojams to Hardvapour, Simon Chandler, 21 de novembro 2016. Disponível em: <<https://daily.bandcamp.com/2016/11/21/vaporwave-genres-list/>> Acesso em: 21 mai. de 2018

_____ Virtual Vaporwave Scene. 20 de abril 2016 Disponível em: <<https://daily.bandcamp.com/2017/04/20/the-virtual-vaporwave-scene/>> Acesso em: 21 mai. de 2018.

_____ Vektors of Vektroid and Vaporwave. Bandcamp. 21 jun. 2016. Disponível em < <https://daily.bandcamp.com/2016/06/21/vektroid-interview/>> Acesso em 21 mai. de 2018.

Chuck Person. Chuck Person's Eccojams Vol. 1. Selo Curatorial Club. 2011. 55.58 min. Disponível em <<http://lucidarchive.com/#/a/111645BF>> Acessado em 19 jun 2018.

Extrema direita da Espanha adota táticas de Trump e Bolsonaro para redes. Jaime Rubio Hancock. El País. Matéria de 08 de março de 2019. Disponível em < https://brasil.elpais.com/brasil/2019/03/01/internacional/1551440154_984811.html> Acesso em 10 mar. de 2019.

GRUNENBERG, R. JAMES FERRARO AND MALL AESTHETICS. A Conversation with the Electronic Musician Who Mirrors the Powers of Consumer Culture and Reveals a Crumbling Image of the American Dream. Sem data. Disponível em <<https://www.ssense.com/en-us/editorial/culture/james-ferraro-and-mall-aesthetics>> Acesso em 05 jun. 2019

HARPER, Adam. Comment: "Distroid" – the muscular music of hi-DEF doom. Revista Dummy, online, postagem de 13 jul. de 2012. Disponível em <<https://www.dummymag.com/features/distroid-gatekeeper-fatima-al-qadiri-adam-harper/>> Acesso em 02 out. 2018

HARPER, Adam. Comment: Vaporwave and the pop-art of the virtual Plaza. Dummymag, 2012 On: <http://www.dummymag.com/features/adam-harper-vaporwave> acesso 18 nov 2017

HARPER, Adam. Comment: Vaporwave and the pop-art of the virtual Plaza. Dummymag, 2012 On: <http://www.dummymag.com/features/adam-harper-vaporwave> acesso 18 nov 2017

Interview: James Ferraro. Entrevistador: Sam Hockley-Smith. Revista The Fader, online, dezembro 2011. Disponível em

<<http://www.thefader.com/2011/12/14/interview-james-ferraro>> Acesso em 22 mai. de 2018.

Is Adam Harper's "Vaporwave and the Pop-Art of the Virtual Plaza" essay still available anywhere in the internet? Tópico de discussão no site Reddit. Disponível em

<https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/ahoh9t/is_adam_harpers_vaporwave_and_the_popart_of_the/> Acesso 23 mai de 2019.

JONES, C. Comment: Distroit – the muscular music of hi-Def doom. Dummy, Online, 13 jul de 2012. Disponível em : <<https://www.dummymag.com/features/distroid-gatekeeper-fatima-al-qadiri-adam-harper/>> Acesso 25 ago. de 2018

Is Adam Harper's "Vaporwave and the Pop-Art of the Virtual Plaza" essay still available anywhere in the internet? Disponível em:

<https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/ahoh9t/is_adam_harpers_vaporwave_and_the_popart_of_the/> Acesso em 23 mai. de 2019.

PARKER, James. 2012: Favorite 50 Albums of 2012. Tiny Mix Tapes. 2012. Disponível em < <https://www.tinymixtapes.com/features/2012-favorite-50-albums-of-2012?page=4>> Acesso em 12 out. de 2018

OSWALDS, John. Plunderphonics, or Audio Piracy as a Compositional Prerogative. Texto apresentado na Conferencia Eletro-acústica de Toronto, Canadá, 1985. Disponível em < <http://www.plunderphonics.com/xhtml/xplunder.html>> Acesso em 02 mar. de 2018

O que é vaporwave, a estética criada na música eletrônica e apropriada pela nova direita. Matéria na Folha de São Paulo. Disponível em <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/06/o-que-e-vaporwave-a-estetica-criada-na-musica-eletronica-e-apropriada-pela-nova-direita.shtml>> Acesso em 20 jul. 2019

Madonna - Hung Up (Official Music Video). Canal Madonna. 2009. 5:26 min. Disponível em:

MINOR, Jordan. **Drawn yourself beneath the Vaporwave.** <https://www.geek.com/tech/drown-yourself-beneath-the-vaporwave-1657121/> acesso em: 27 mai 2018

NEGLE, Stephen. Vaporwave. Matéria no Site Maasdrich Diplomati. Postagem de 19 fev. 2019. Disponível em: <<https://diplomati.unsamaastricht.org/2019/02/19/v-a-p-o-r-w-a-v-e/>> acesso 20 abr. de 2019.

SHEA, Tom. Developers unveil “Vaporware”: a new term describes products announced long before they are ready. Seção Software. In: InfoWorld. Revista digitalizada. 07 de maio de 1984. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=ti4EAAAAMBAJ&pg=PA48&dq=vaporware&cd=1&redir_esc=y#v=onepage&q=vaporware&f=false> Acesso em: 03 dez. 2018.

Site Nu Guide. Disponível em <<https://nuvaporwave.neocities.org/about.html>> Acesso 03 jun. de 2019.

SMITH, Jack. This is fashwave, the suicidal retro-futurist art of the alt-right. Janeiro 2018. <https://mic.com/articles/187379/this-is-fashwave-the-suicidal-retro-futurist-art-of-the-alt-right#.Pz1ycEumM> acesso em 16 fev 2018

The Mind's Eye: A Computer Animation Odyssey (full). Canal inthepark002. Postagem de 2013. (49 min 34 seg) Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=DhIbK6gdYqo>> Acesso em 10 nov. de 2017

VAPORWAVE. 24 mar. 2016. Disponível em: <neologisms.blogs.wm.edu/2016/03/24/vaporwave/>. Acesso em: 02 jan. 2018. [21st-Century Interdisciplinary Dictionary]

VEJA, Luna. Hypnagogic pop and new pop culture mutations. 2011. <<http://lunavega.net/2011/11/03/hypnagogic-pop-and-the-new-pop-culture-mutations/>> acesso em: 02 jan 2018.

VERDÚ, Daniel. El pop hipnagógico: recuerdos de una infancia perdida. 26 maio 2011. Disponível em: <http://cultura.elpais.com/cultura/2011/05/26/actualidad/1306360810_850215.html>. Acesso em: 02 jan. 2018.

ZADIG. ビ ジ ネ ス

Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=oWsX3VJ1Ff8>>.

Fonte das imagens:

[OC] not sure what to call this exactly, but I thought I could share it with you .
Postado por Evolution_XR, na comunidade Vaporwaveart, dia 08 mai. de 2019
Disponível em:
<https://www.reddit.com/r/VaporwaveArt/comments/bmck1t/oc_not_sure_what_to_call_this_exactly_but_i/> Acesso em jul. de 2019

<<https://www.youtube.com/watch?v=2LT23ixDaJo>> Acesso em 06 dez. 2018

▲ seapunk ▲ Yarinka Colucci - The Rolling Dolphins ▲ seapunk ▲. Canal yarinka collucci. (04 min 07 seg) Postagem de 2013. Disponível em
<<https://www.youtube.com/watch?v=jLZO02OyVxo>> Acesso 11 jun. de 2018

1920x1080 px glitch Art vaporwave Windows 95 Operating Systems Microsoft Windows HD Art HD Wallpaper. Postagem de 11 jul. 2018 no site Miscellaneoushi. Disponível em
<https://www.miscellaneoushi.com/Operating_Systems/Microsoft_Windows/1920x1080_px_glitch_Art_vaporwave_Windows_95_45435> acesso 20 abr. de 2019

95 by 95 Unlimited Enterprise, postado pelo perfil *SwimmingWater4*, no site Reddit. Disponível em:
<https://www.reddit.com/r/VaporwaveArt/comments/bwpo8j/95_by_95_unlimited_enterprises/>

ATLANTIS - AZEALIA BANKS (**OFFICIAL VIDEO**). Canal Azelia Banks. Postado em 2012. (02 min e 07 seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yj-xBpQ0C10>> Acesso em 06 dez. 2018

BACK TO 2000. Postado por Starkill, em junho de 2019. A imagem foi recentemente apagada pelo usuário, fazendo deste screenshot uma captura única da postagem. (Estava disponível em:
<https://www.reddit.com/r/VaporwaveArt/comments/bxqzpi/back_to_2000/> Acesso em 18 jul. 2019

Bodyguard – Silica Gel [Full album]. 2012. (01 hs 02 min 05 seg). Canal AAAAAAAAAA42. Postagem ago. De 2014. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=EonKMJh2yTc>> Acesso em 16 out. de 2018.

BOLSOWAVE. Canal Pagan Walk. Postado em 2018. (05 min 47 seg) Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=rsThjh9uZvM> > Acesso em 20 mar de 2019

Broken Reality Part 1 - Domo Paradisso - Mostly Completed. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=ldnZF0gcGeU>> Acesso maio 2019.

Capa do disco コンテンポラリー, Zedig The Jasp. Lançado, postagem 6 ago. 2017. Disponível em: <<https://zedigthejasp.bandcamp.com/album/--31>> Acesso em 06 jul 2018

Digital opéra - Dominique Belloir / 1980. Canal Grand Canal - Art Video Collector, postagem de 2015. (03 min 10 seg) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=72KIRqIJCDQ&t=20s>> Acesso em junho 2019

Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=QAEfimSVJbo>> Acesso 08 de jan. de 2018

Disposição de capas de álbuns de no site Lucid Archive. Disponível em <<http://lucidarchive.com/#/a/>> Acesso em 30 jun. de 2019

esc 不在 : Black Horse. Canal Vapor Memory. Postado em jul. de 2015. (28 min 11 seg) Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=h-t7js_nysU> Acesso em 10 out. de 2018

Fatima Al Qadira. Vatica Vibes. Canal fatimaalqadira, 2011. (5 min 15 seg). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=hKosaf5tmpl&t=150s>> Acesso em 02 out. de 2018

Chuck Person. Chuck Person's Eccojams Vol. 1. Selo Curatorial Club. 2011. 55.58 min. Disponível em <<http://lucidarchive.com/#/a/111645BF>> Acessado em 19 jun 2018.

GIF SUNSET PLAYSTATION, postado por Kokutohum, no site Giphy. Disponível em <<https://giphy.com/gifs/vaporwave-kotutohum-3oEduMLGc5PoJ7gcNy>> Acesso em julho de 2018.

Ghost Dance (1983) - Ken McMullen. Canal Maldoror, postagem de 2014. (1h 34 min 29 seg) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SwkjAuN--k&t=6s>> Acesso 20 set. 2018

Hotline Miami - Tribute Playthrough / Full Story (All Parts) 1080p / 60fps. Canal TKH. Postado em mar. de 2015. (01 h 36 min 37 seg) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0k96cuHTtdA&t=3440s>> Acesso em 02 jan. 2019

I N Y O U R H E A D (2016) my first go at vaporwave. Postado por lampac6, na comunidade Vaporwaveart, 26 de abr. de 2016. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/VaporwaveArt/comments/4gheb7/i_n_y_o_u_r_h_e_a_d_2016_my_first_go_at_vaporwave/> Acesso em 20 abr. 2019

Imagem do Instagram. Postagem do perfil Vaporfunky. 30 jul. de 2019. Disponível em <<https://www.instagram.com/p/B0jyleegYT0/>> Acesso em 30 jul. de 2019

James Ferraro. Far Side Virtual. Selo Hippos in Tanks. 2011. 45:45 min. Disponível em : < <http://lucidarchive.com/#/a/436ED9D>> Acesso em 04 mai. de 2018.

Macintosh Plus. Floral Shoppe. Selo Hippos in Tanks. 2011. 38:15. Disponível em: <<http://lucidarchive.com/#/a/1D081D50>> Acesso em 04 mai. de 2018.

MACINTOSH PLUS. 花の専門店. Canal ElfamosoDemons, postagem de 2013. (03 min 57 seg). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=si1lIfNXsI0&index=3&list=RD0v_p28uti2A>. Acesso em 25 nov. de 2017.

MADRUGAWAVE. Canal Bomberpooper, 2017. (02 min 05 seg).

Minitel Rose – French Machine. Album. Selo Futur. França, 2008. Disponível em: Disponível em: <<https://www.discogs.com/Minitel-Rose-The-French-Machine/release/1356648>> Acesso 02 ma. de 2019

Multi_dimesional_hue_men.png. Postado por Tilo64, em 07 mai. de 2019. Disponível em <https://www.reddit.com/r/VaporwaveArt/comments/blygay/multi_dimesional_hue_menpng/> Acesso 03 jun. de 2019

My first try at a Vaporwave edit. You like? postado por yoyomaXO, no 02 mai. de 2019. Disponível em:

<https://www.reddit.com/r/VaporwaveArt/comments/bk0job/my_first_try_at_a_vaporwave_edit_you_like/> Acesso em junho 2019.

Perfil de Eduardo Bolsonaro no Twitter. Disponível em: <<https://twitter.com/BolsonaroSP/status/1158908286483271685?fbclid=IwAR04o96KxMV3Faxebdy7MTsj9SDUx8fyvsEM1Sf03ALSQ6CQ-M0zzkxTyX0>> Acesso 06 ago. de 2019

Postagem sem nome, pelo perfil *i_ll_u_m_i_n_a_t_i_o_n*, no 26 de maio de 2019. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/Bx6qMRYCxD/?hl=pt-br>> Acesso em 28 de maio de 2019.

Site do jogo Sunrise Land. Disponível em <<https://futilrevenge.itch.io/sunrise-land>> Acesso em 04 set. de 2018.

SUSAN, Jion. Disaster Relief for Japan: A Treasurer's report from Myozan. 2011. Disponível em: <archive.constantcontact.com/fs088/1103098301355/archive/1105093475564.html>. Acesso 12 nov. de 2017.

tectonic wave - plate boundaries (2016). Canal Strange Brew, 2016. (18min 58 seg). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=-PTLHBdXnq0>> Acesso em 05 out. de 2018.

*Took a photo of one of the statues when I was in le Paris a few months back. Did some editing and it's pretty *aesthetic*.* Imagem em postagem no Reddit, em junho de 2019. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/VaporwaveArt/comments/bmltla/took_a_photo_of_one_of_the_statues_when_i_was_in/> Acesso em 10 jul. de 2019

Trumpwave - WE ARE THE WEST. Canal Nimblemadman Bob, postado em 2017. (05 min 33 seg) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wWO7KnMVmh0&t=14s>> Acesso em 20 mar. de 2019

Trumpwave and Fashwave Are Just the Latest Disturbing Examples of the Far-Right Appropriating Electronic Music. BULLOCK, Penn & KERRY, Eli. In: Revista Vice Online. Disponível em: <https://www.vice.com/en_us/article/mgwk7b/trumpwave-fashwave-far-right-appropriation-vaporwave-synthwave> acesso 10 jul. 2019

Vaporwave. Stephen Nagle. Site Maasdrich Diplomat. Postagem de 19 fev. 2019. Disponível em: <<https://diplomat.unsamaastricht.org/2019/02/19/v-a-p-o-r-w-a-v-e/>> acesso 20 abr. de 2019.

Woody Vasulka Art of Memory (1987). Canal Library VHS Rips. Postagem de 2015. (36 min 43 seg) Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=IGOiTd83tD4&t=1578s>> Aceso em março 2019

ZADIG. ビジネス. Canal ZadigTheJasp, 2016. (01min 37s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oWsX3VJ1Ff8>>. Acesso em: 22 mar. de 2018.

Zupper. Michael Samyr. 1995-1999. Disponível em: <<http://www.zuper.com/portfolio/zx3/zx2.html>> Acesso em fevereiro 2019

猫 シ Corp : Palm Mall. Canal Vapor Memory. (44 min 48 seg) Postagem 2016. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=kovd7OzcU9s&t=2416s>> Acesso 19 fev. de 2019

Rihanna - Diamonds (Live on SNL). Canal Rihanna. Postagem de 2012. (04 min e 07 seg). Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=2LT23ixDaJo>> Acesso em 06 dez. 2018

Minitel Rose – French Machine. Album. Selo Futur. França, 2008. Disponível em: Disponível em: <<https://www.discogs.com/Minitel-Rose-The-French-Machine/release/1356648>> Acesso 02 mai. de 2019

Snoop Dogg - Sensual Seduction (Official Music Video). Canal ScoopDoggTV. 2009. 4:03 min. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=Y1PVmANeyAg>> Acesso em 02 set. de 2017

Madonna - Hung Up (Official Music Video). Canal Madonna. 2009. 5:26 min. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=EDwb9jOVRtU>> Acesso em: 02 set. de 2017

